

取扱説明書 SHVC-CG



ごあいさつ

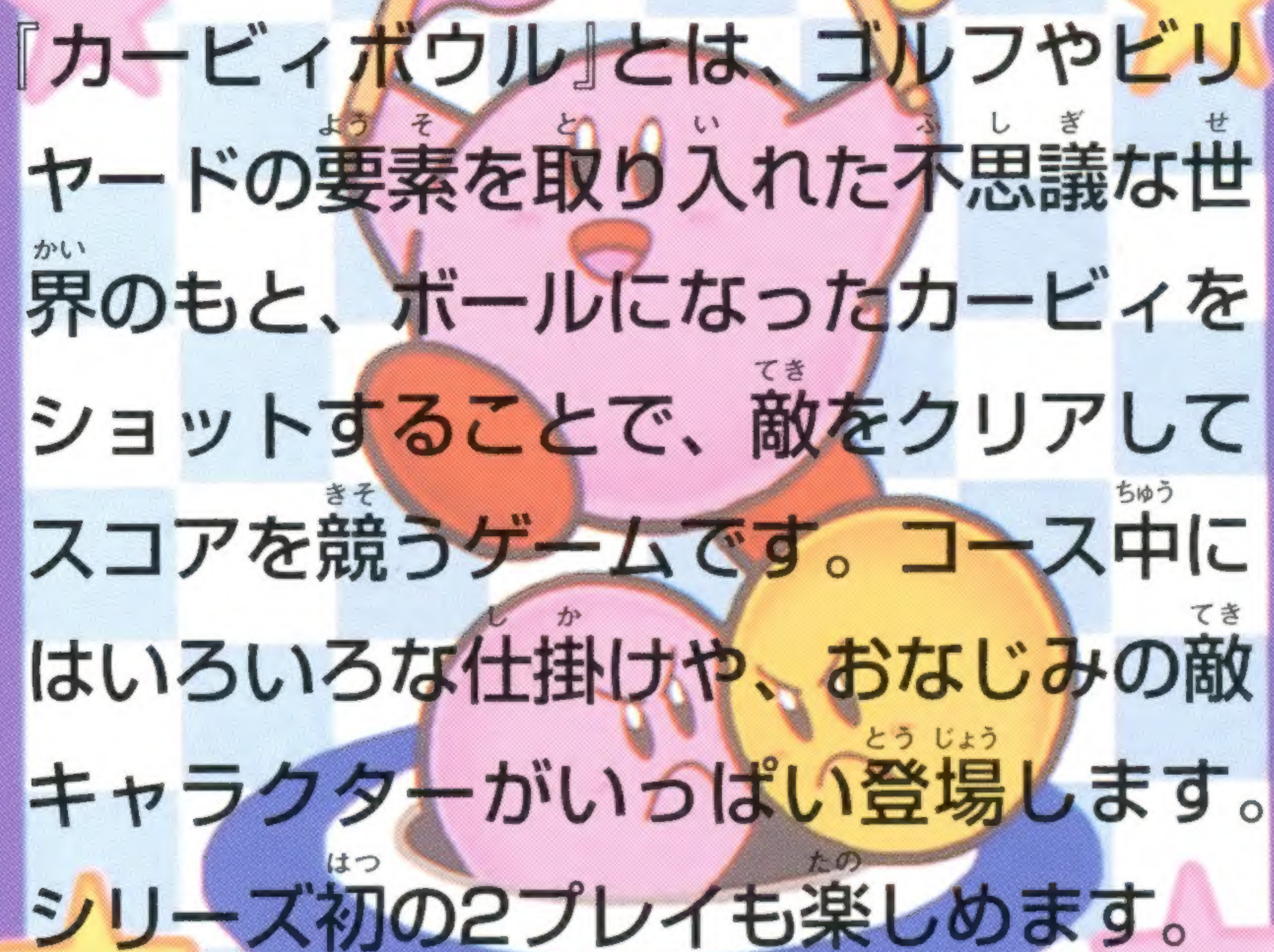
このたびは、任天堂スーパーファミコン専用
ソフト「カービィボウル」をお買いあげいただき、
誠にありがとうございました。ご使用前に取
り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」
をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛
用ください。なお、この「取扱説明書」は大切
に保管してください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE AND RENTAL PROHIBITED.

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、
健康上好ましくありませんので避けてください。また、
ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ
画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけい
れんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。
こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする
前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲ
ームをしていて、このような症状が起きた場合には、
ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



『カービィボウル』とは、ゴルフやビリヤードの要素を取り入れた不思議な世界のもと、ボールになったカービィをショットすることで、敵をクリアしてスコアを競うゲームです。コース中にはいろいろな仕掛けや、おなじみの敵キャラクターがいっぱい登場します。シリーズ初の2プレイも楽しめます。

● ● ● ● もくじ ● ● ● ●

- ★ものがたり・・・・・・・・・・P. 2
- ★コントローラの使い方・・・・・・・・P. 6
- ★ゲームを始める前に・・・・・・・・P. 8
- ★1人用ルール・・・・・・・・・・P.15
- ★ボール(カービィ)の打ち方・・・・P.20
- ★ボールを打った後の操作・・・・P.30
- ★デデデ大王との対戦・・・・・・・・P.38
- ★コンティニュー・・・・・・・・・・P.39
- ★2人用ルール・・・・・・・・・・P.40
- ★敵キャラクター・スイッチ・ヤクモノ・・P.47

ものがたり

小さな星の小さな国、あきれかえるほど平和なプププラン
ドは、夢の泉の事件以来、すっかり落ち着きを取り戻して
いました。人々は何事もなかったかのように、おいしいご
はん、きもちいいおひるねを楽しみながら、のんびりと平
和な日々を過ごしていました。

そんな人々の夜を静かに見守っているのがプププランの
夜空に輝く無数の星たち。その美しさはあまりにも有名で、
人々の自慢のひとつでもあります。





ある夜の^{よる}こと、プンプランドの^{ひと}人々が「^{こん}今夜も^やきれいな
星空^{ほし}を^{ぞら}眺め^{なが}ながら、いい^{ゆめ}夢^みを見ようかな。」と^よ夜空^{ぞら}を見上^みげ
げたところ、な、なんと！^よ夜空^{ぞら}は^ま真っ^{くろ}黒、^{ほし}星の^{また}また^{たき}き
ひとつ^ひありませんでした。あくる^ふ日、^{あん}不安^{あさ}な朝^{むか}を迎えた
人々は^{ほし}大騒ぎ^{ほし}です。「星^{ほし}は^{ぞら}いったい^{どう}どう^{した}したの？」「^{ほし}星空^{ぞら}
はもう^み見^{だい}られ^{じょう}ないの？」「^{こん}大丈夫^や、^{うつく}きっと^{うつく}今夜^{うつく}は^{うつく}美しい
星空^{ほし}に^{ぞら}戻^{もど}っているさ！」しかし、^{ひと}人々の^{ねが}願い^{とど}も^{とど}届かず、
その^{よる}夜も^{つぎ}その^{よる}次の^{うつく}夜も^{ほし}美しい^{かえ}星^{かえ}たちが^{かえ}帰^{かえ}ってくることは
ありませんでした。

うつく 美しい^{ほし ぞら}星空^みを見ることができなくなってから、いったい
いく^{にち}日^すが過ぎてしまったのでしょうか？毎晩^{まいばん}おとずれる
のは、星^{ほし}のまたたきひとつない真^まっ黒^{くろ}な夜空^{よ ぞら}だけです。
プププランドの人^{ひと}々のシ^しョ^ョックはかなり大^{おお}きく、不^ふ安^{あん}か
らしだいにおい^{おい}しいご^ごはん^{はん}もの^{もの}どを通^{とお}らなくなり、すて
きな夢^{ゆめ}も楽^{たの}しめなくな^なって、み^みる^るみ^みる元^{げん}気^きを失^{うしな}っていき
ました。や^やが^がて町^{まち}からは笑^{わら}い声^{こえ}がなくなり、人^{ひと}々^{びと}から笑^え
顔^{がお}が消^きえていき^きました。今^{きょう}日もプ^ぷプ^ぷラ^らん^どに暗^{くら}く重^{おも}苦^{くる}
しい夜^{よる}がや^やって^てき^きて、長^{なが}い一^{いち}日^{にち}が終^おわ^わろうと^として^{して}い^いま^ます。



「どうやら犯人^{はん にん}はデデデ大王^{だい おう}らしい。」

「美しい星^{うつく ほし}たちをひとりじめ^{ひとりに}したくて、ひとつ残^{のこ}らず隠^{かく}してしまったにちがいない。」

いつしかプププランド中^{じゅう}に、このよう^{このよう}なうわさ^{うわさ}が広^{ひろ}まり
だしました。やはりこの事件^{じ けん}はわがま^{わがま}なデデデ大王^{だい おう}の
しわざなの^{なの}でしょうか？

もしそうならば、この事態を救えるのは彼しかいません。
そう、春風とともにやってきてププランドの危機を何
度も救ったあの若者、カービィです。

かくして、再びデデデ大王をこらしめ、奪われた星たち
を取り戻すために、カービィは長い長い冒険に出るので
した。めざすは、天空に浮かぶデデデ大王の城。

いろいろな仕掛けがいっぱいの城の中では、手下達が星
をひとつずつ持ってカービィを待ちかまえています。

今度の冒険は、今まで以上に困難なモノになるでしょう。
がんばれカービィ！



コントローラの使い方

●ガイドラインのコントロール

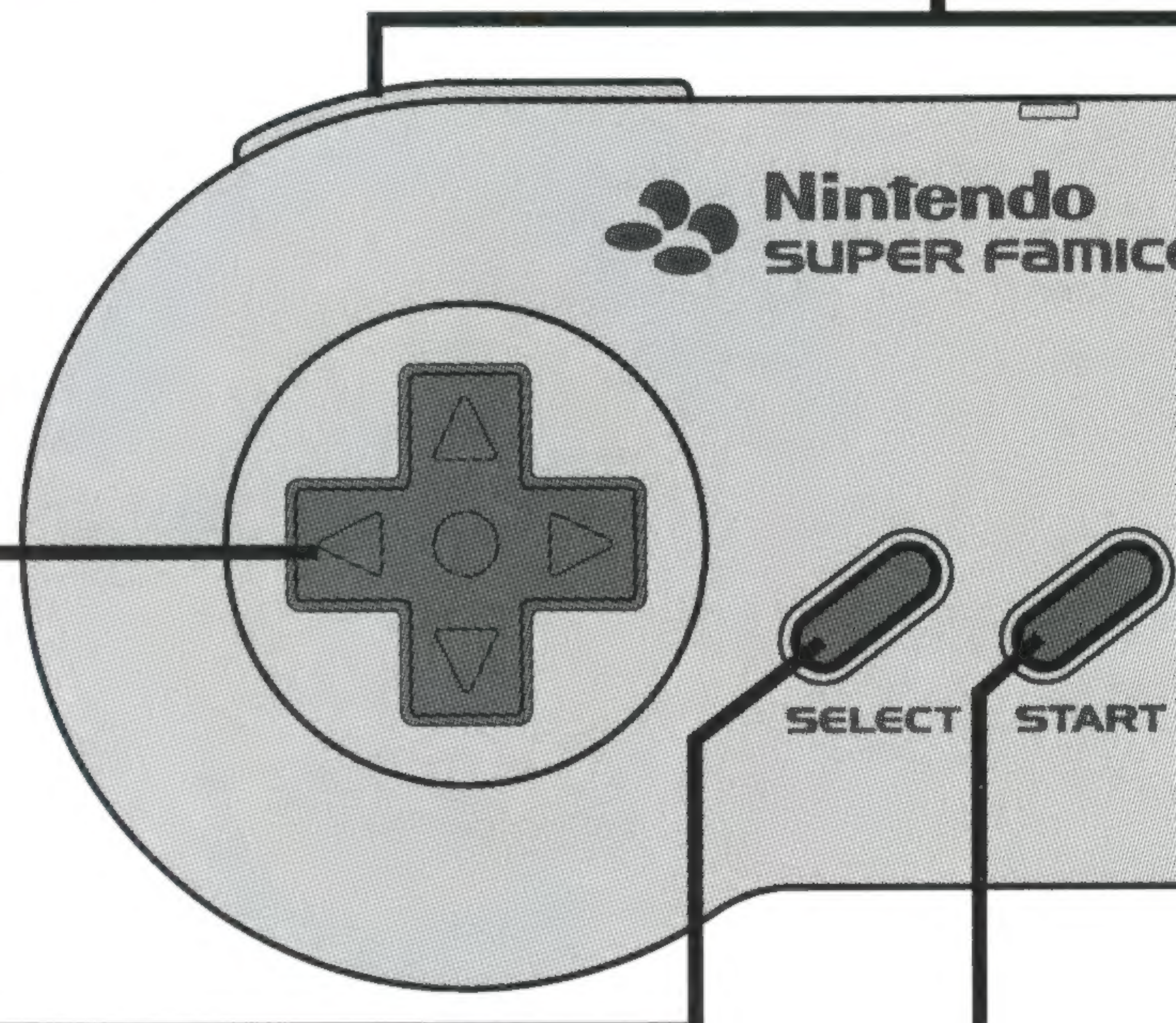
球筋を表すガイドラインを動かします。上でフライ、下でゴロに替わります。 →22P

●ガイドラインのステップ移動

45度単位でガイドラインを左右に移動できます。

●スピンのガイドライン表示 →28P

Bボタンを押しながら動かすことで、スピンをかけた時のガイドラインを見ることができます。



●スコア表示

現在プレイしているコースのスコア表を見ることができます。



●メッセージパネル表示

ゲーム中にコースセレクト画面やタイトル画面に戻りたい時などにこのパネルを開きます。

→39P

※L・R・スタート・セレクトボタンを同時に押すと、

●画面のスクロール

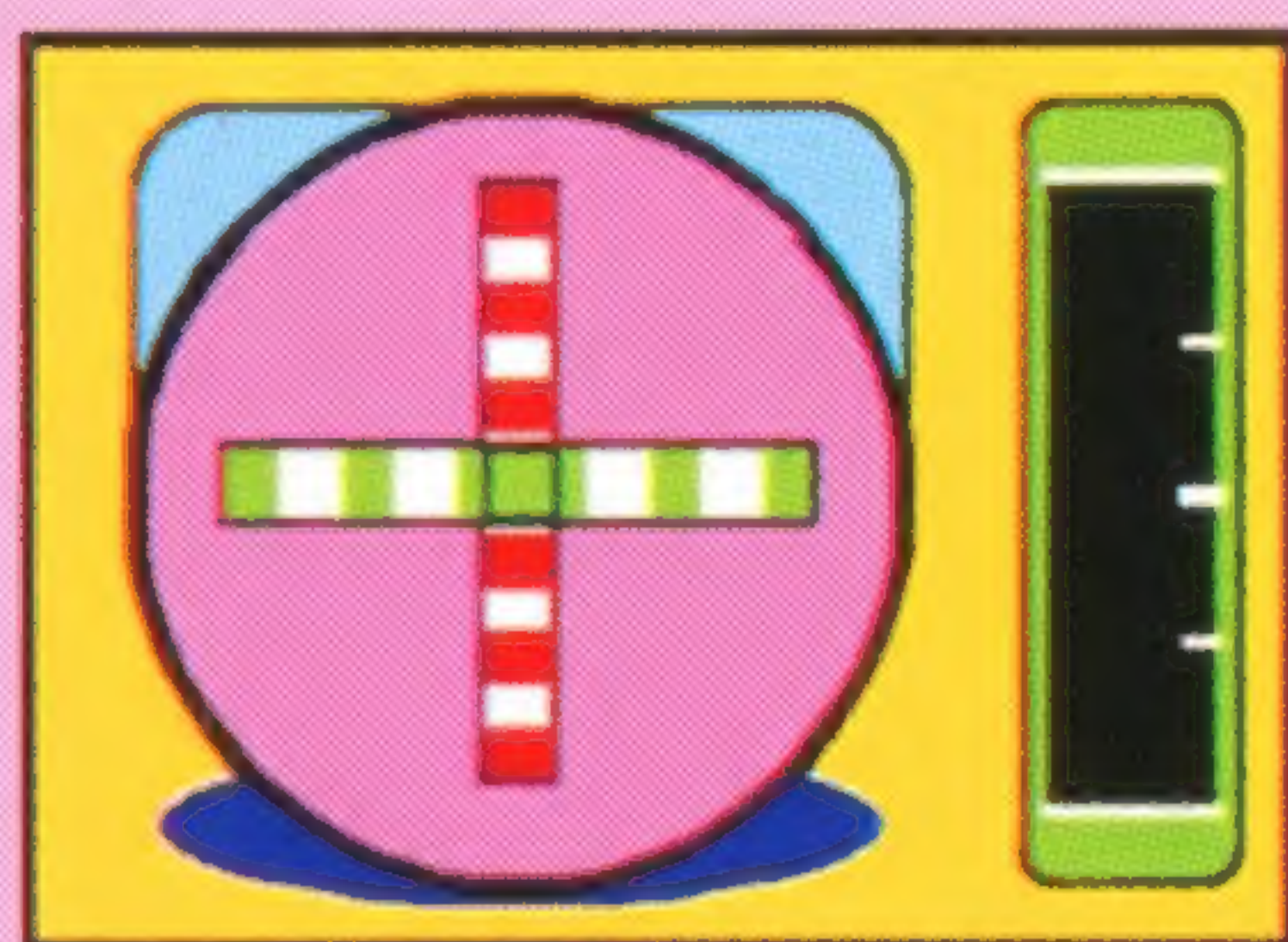
Yボタンを押しながら
十字ボタンを動かせば、
画面からはみ出た地形
も見ることができます。



●ショットパネル

ショットパネルを開き、トップ・バック
スピンの有無、パワーを順に決定
することでボ
ールをショット
できます。

→21P



●がんばれ

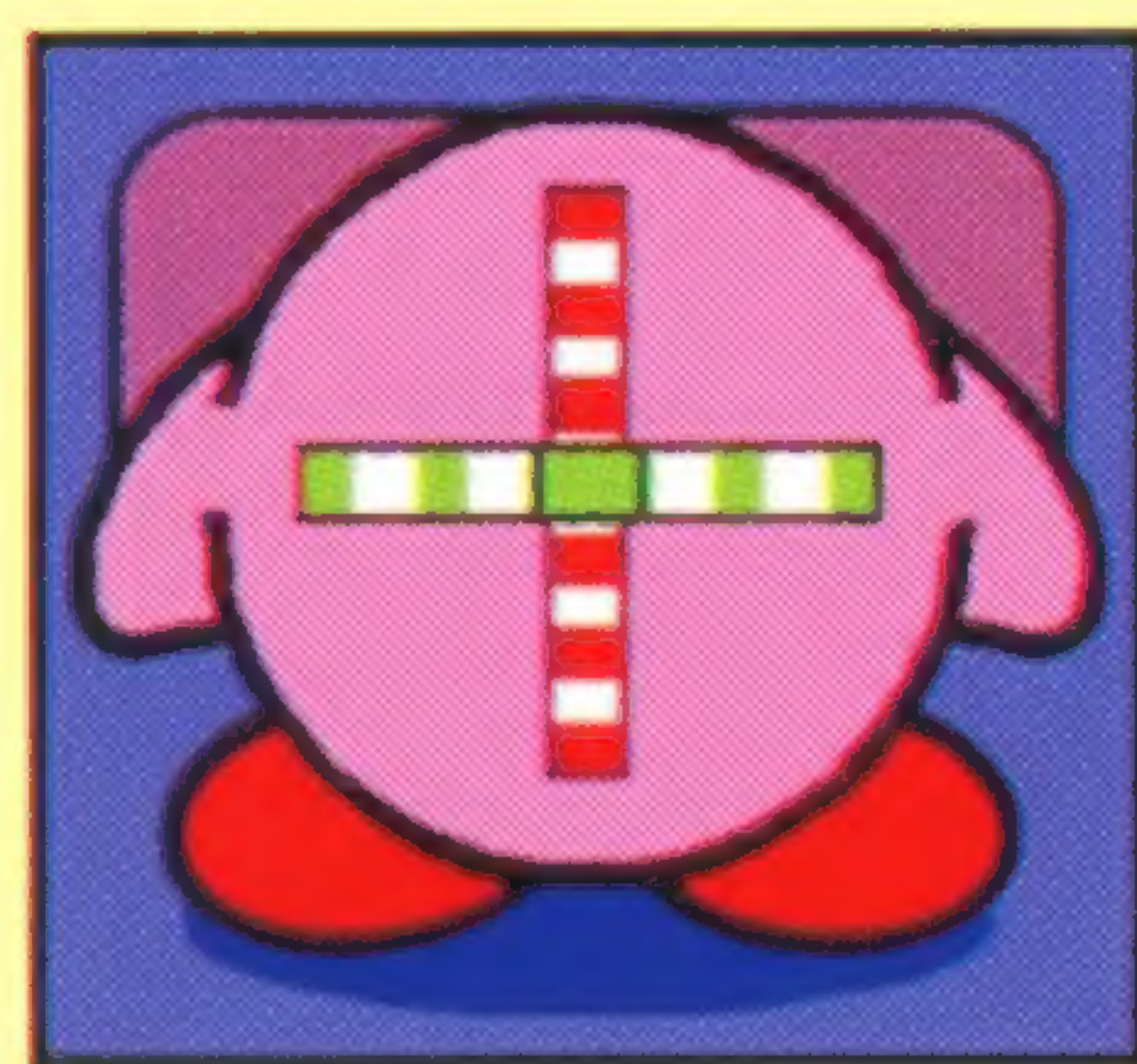
タイミング良く押すとボールが
よくはずむ状態になります。

→30P

●スピンパネルを開く

押したままにするとスピンパ
ネルが開きます。

→28P



●能力の使用

敵に当たって能力を手に入れたら、ボールが動い
ている時に押すことで、能力を使うことができます。

●ショットキャンセル

→32P

ゲームを始める前に

カセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください。タイトル画面が現れたらスタートボタンもしくはAボタンで画面を進めます。



※タイトル画面のままにして
おくとデモ画面が始まります。



スタートボタン、
またはAボタン

1プレイゲーム、2プレイゲーム、デモプレイのいずれかを選び、スタートボタンかAボタンで決定すれば、それぞれのモードに進むことができます。



プレイ ゲーム 1 PLAY GAME	いかに少ない打数でクリアしていくかというルールで、64ホール(1コース8ホール×8コース)を順にプレイしていきます。
プレイ ゲーム 2 PLAY GAME	1打ずつ交替で打ちながら、ポイントを奪い合います。8ホール終了した時の合計ポイントで勝敗を競います。
デモ プレイ DEMO PLAY	ゲームをプレイしていくうえで必要なテクニックなどを、学習できます。

ゲームモードの選択

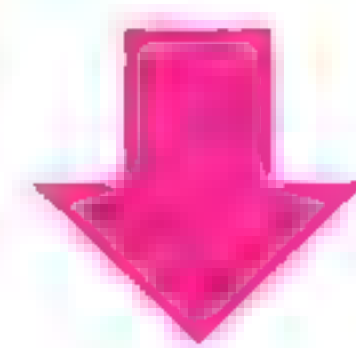
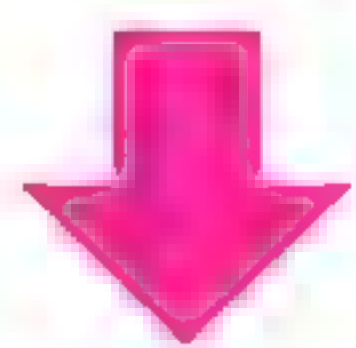
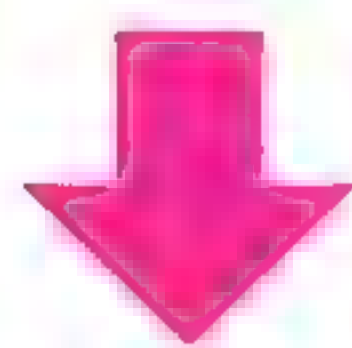
それぞれのモードを選ぶと、以下の順序で画面は進行します。

1プレイゲーム

2プレイゲーム

デモプレイ

スタートボタン、またはAボタンですすめる。キャンセルはBボタン。



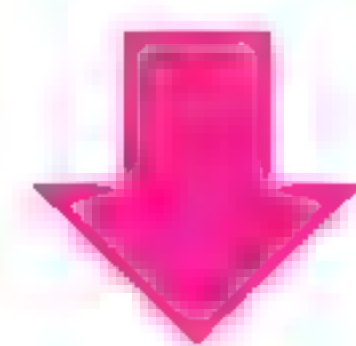
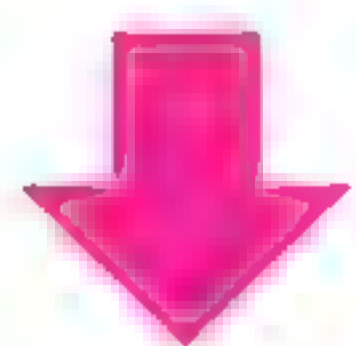
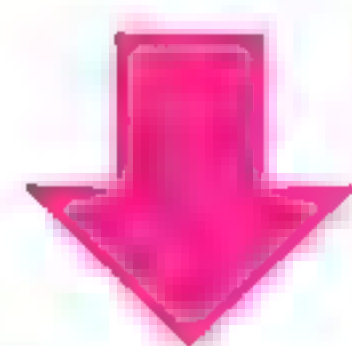
メンバーズリスト

コースセレクト

デモプレイセレクト



スタートボタン、またはAボタンですすめる。キャンセルはBボタン。



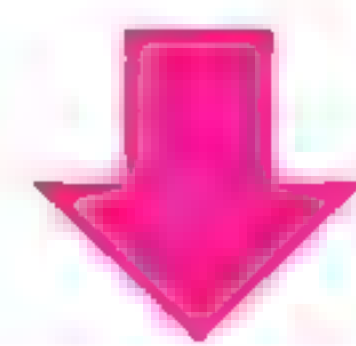
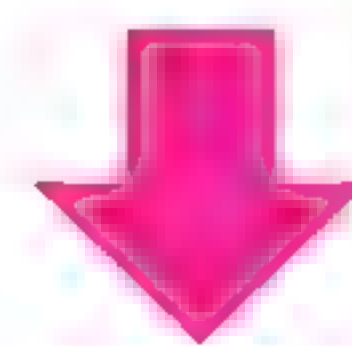
コースセレクト

ハンディキャップ^{せってい}設定

デモプレイ



スタートボタン、またはAボタンですすめる。



コースデモ^{が めん}画面

スタートボタン、またはAボタンですすめる。



1プレイ^{かい し}開始

2プレイ^{かい し}開始



メンバー登録(1プレイゲーム)

メンバーズリスト画面には、次のような項目があります。

★ニューメンバー(メンバーとうろく)★

初めてプレイする時は、ネーム
エントリーの画面で自分の名前
を作成、登録する必要があります。
十字ボタンの上下で
「NEWMEMBER」を選び、
Aボタンで決定します。



Aボタン



名前を書く



Aボタンを押しながら十字
ボタンでえんぴつを操作し
て名前を作成します。書き
終わったら、えんぴつを
OKに移動して、Aボタン
を押して名前を登録します。

名前を消す



Bボタンを押すとえんぴ
つが消しゴムに変わり、
十字ボタンで操作して書
いた線を消すことができ
ます。また、えんぴつを
CLRに移動してAボタン
を押せば、全て消すこと
もできます。

せん たく が めん
選択画面

そう さ せつ めい
ボタン操作説明

スタンプ

えんぴつ



け
消す

さく せい が めん
作成画面

とう ろく
登録する

※ えんぴつで書く以外に、あらかじめ用意されたスタンプを押して登録することもできます。LかRボタンでスタンプを選び、Aボタンでスタンプします。

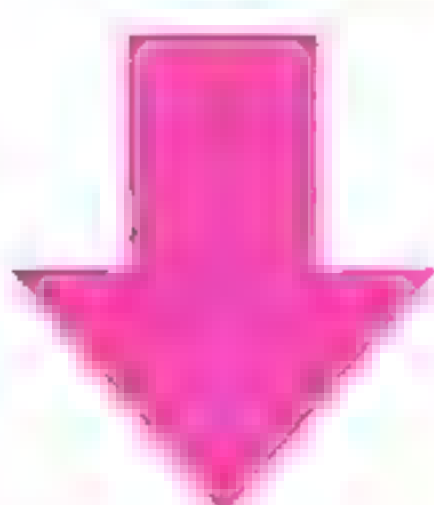
※ 2プレイゲームで遊ぶ時は名前を登録する必要はありません。

★メンバーズ(メンバーをえらぶ)★

ネームエントリー後は、メンバーとして名前がメンバーズリストに登録されます。次回からは「MEMBERS」を選び、Aボタンで決定してください。



Aボタン

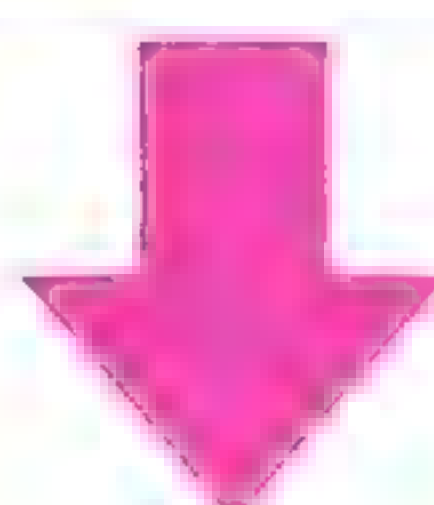


Bボタンキャンセル

メンバーは5人まで登録することができます。名前の右側には挑戦中のコース番号と、獲得したメダル(→16P)が表示されます。



Aボタン



Bボタンキャンセル

十字ボタンの上下で自分の名前を選び、Aボタンで決定すれば、コースセレクト画面に移行します。



★ イレース(メンバーをけす)★

新しく名前を登録したいが、すでにメンバーが5人登録されている場合は、登録されている名前のどれかを消さなくてはなりません。このような時「ERASE」を選びます。



Aボタン ↓ Bボタンキャンセル

消したい名前を選び、Aボタンを押すとYESかNOのウィンドウが表示されます。十字ボタンでYESを選び、Aボタン決定で名前を消すことができます。



★ ランキング★

各コースでの優秀なスコアや、名前、獲得したメダルの種類は上位30人分までランキング表示されます。「RANKING」を選ぶとコース1のランキング表が現われます。



Aボタン ↓ Bボタンキャンセル

6位以下のスコアを見たい時は十字ボタンの下を、別のコースのランキングを見たい時は左右を押してください。また、Aボタンを押すと、選んだコースのスコア表を見ることができます。

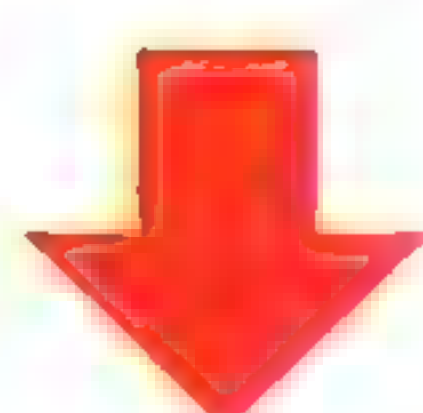


デモプレイ

プレイするうえで知っておくべき内容を、デモプレイと簡単なメッセージで学習することができます。十字ボタンで選びスタートかAボタンで決定します。



スタートボタン、
またはAボタン

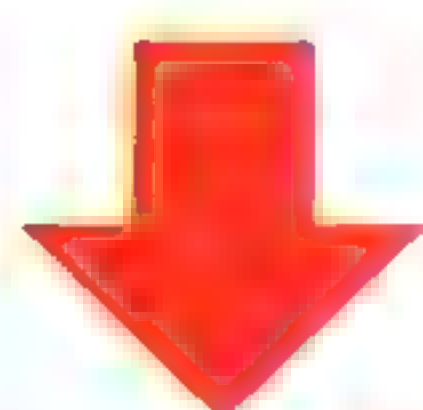


Bボタンキャンセル

デモプレイセレクト画面が現れます。十字ボタンで選び、スタートかAボタンで内容を見ることができます。EXIT上でスタートかAボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。



スタートボタン、
またはAボタン



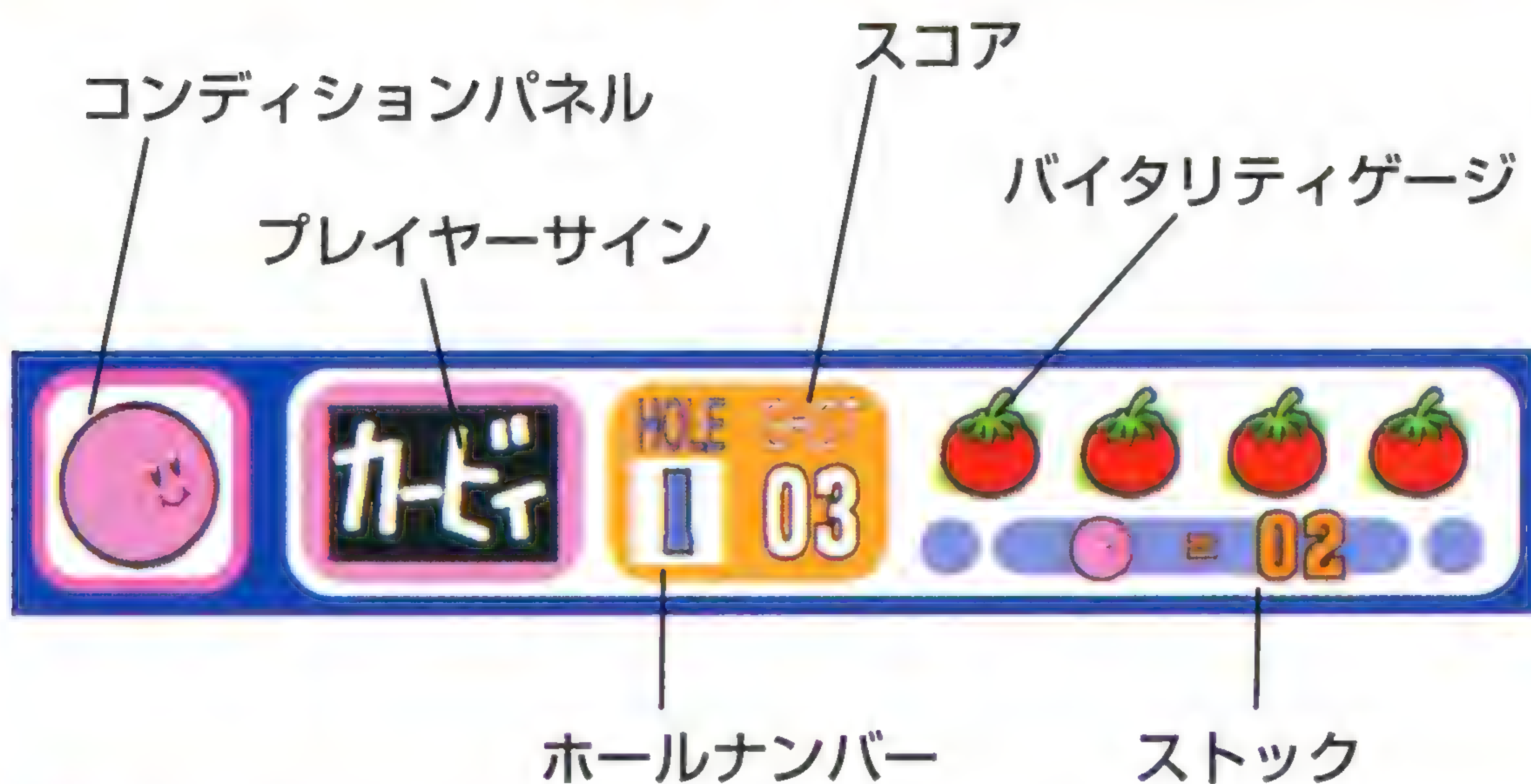
Bボタンキャンセル



※デモプレイ中に、Aもしくは、スタートボタンを押すと、次のメッセージを見ることができます。Bボタンで、デモプレイセレクト画面に戻れます。

1人用ルール

インフォパネル



●プレイヤーサイン

ゲームを始める前に登録した自分の名前が、ここに表示されます。

●ストック(残りの持ち球)

プレイヤーには最初にボールが3個与えられます(ストック表示は2)。持ち球が無くなるとゲームオーバーです。

●ホールナンバー

現在プレーしているホールのナンバーが表示されます。

●スコア

次に打つショットが何打目かを表示します。

●バイタリティゲージ

ダメージを受けたり敵キャラクターをクリアすることでのバイタリティ(体力)の増減を表示します。

●コンディションパネル

能力(→32P)を手に入れた時に、ここにその内容が表示され点滅します。

基本ルール

1コースから順番にクリアしていき、8コースまでクリアするとデデデ大王との対戦に臨めます。各コースは8つのホールで構成されており、8ホールの合計打数がそのコースでのスコアになります。



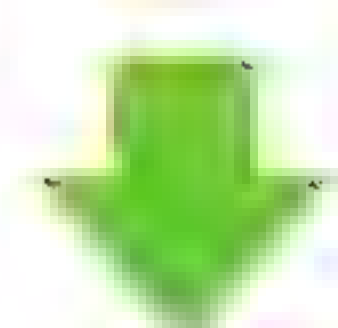
コース終了時には自分のスコアと同時に、そのコースのベストスコアも表示されます。そのコースのスコアによって金、銀、銅のいずれかのメダルがプレイヤーに与えられます。全コースでメダルを取得、もしくは全コースで金以上、銀以上のメダルを取得すると、いろいろなプレゼントがもらえます。



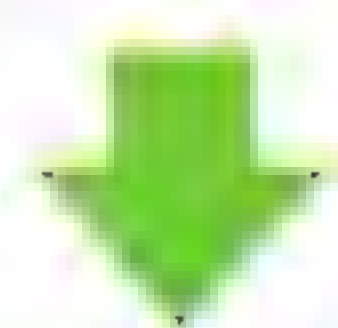
すでにクリアしてしまったコースも、十字ボタンで選んでもう一度チャレンジすることができます。全コースで金メダルをめざしましょう！



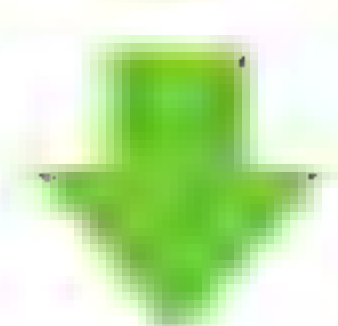
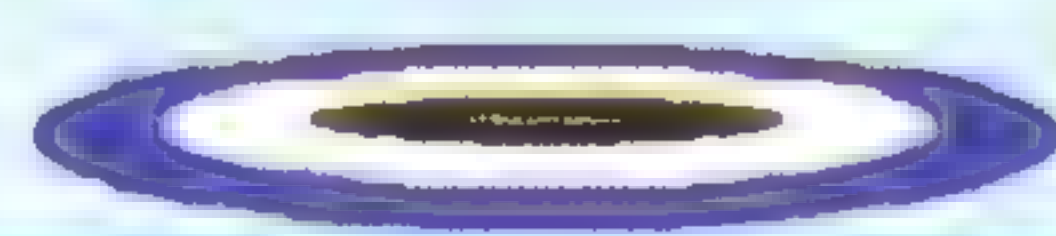
ゴルフと^{ちが}違い、最初から^{さいしょ}カップは表示されておらず、マッ
プ中に存在する敵キャラクターにぶつかることで、敵を星^{てき ほし}
に変えていきます。敵が星^{てき ほし}に変わっていくと、最後に残った^{さいご のこ}
た敵^{てき}がカップ^かに変わります。



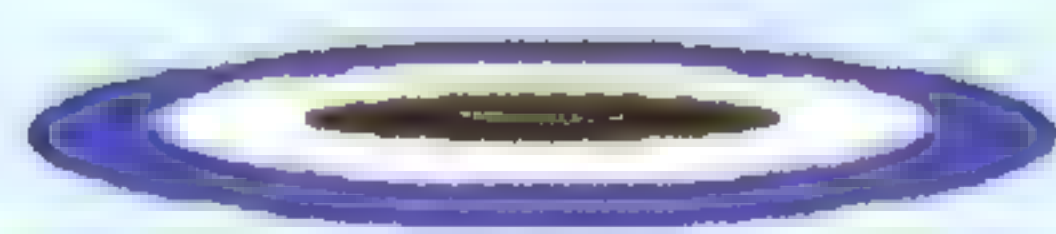
敵キャラクターにぶつかって星^{ほし}にすると・・・。



最後に残った敵キャラクターがカップになる。

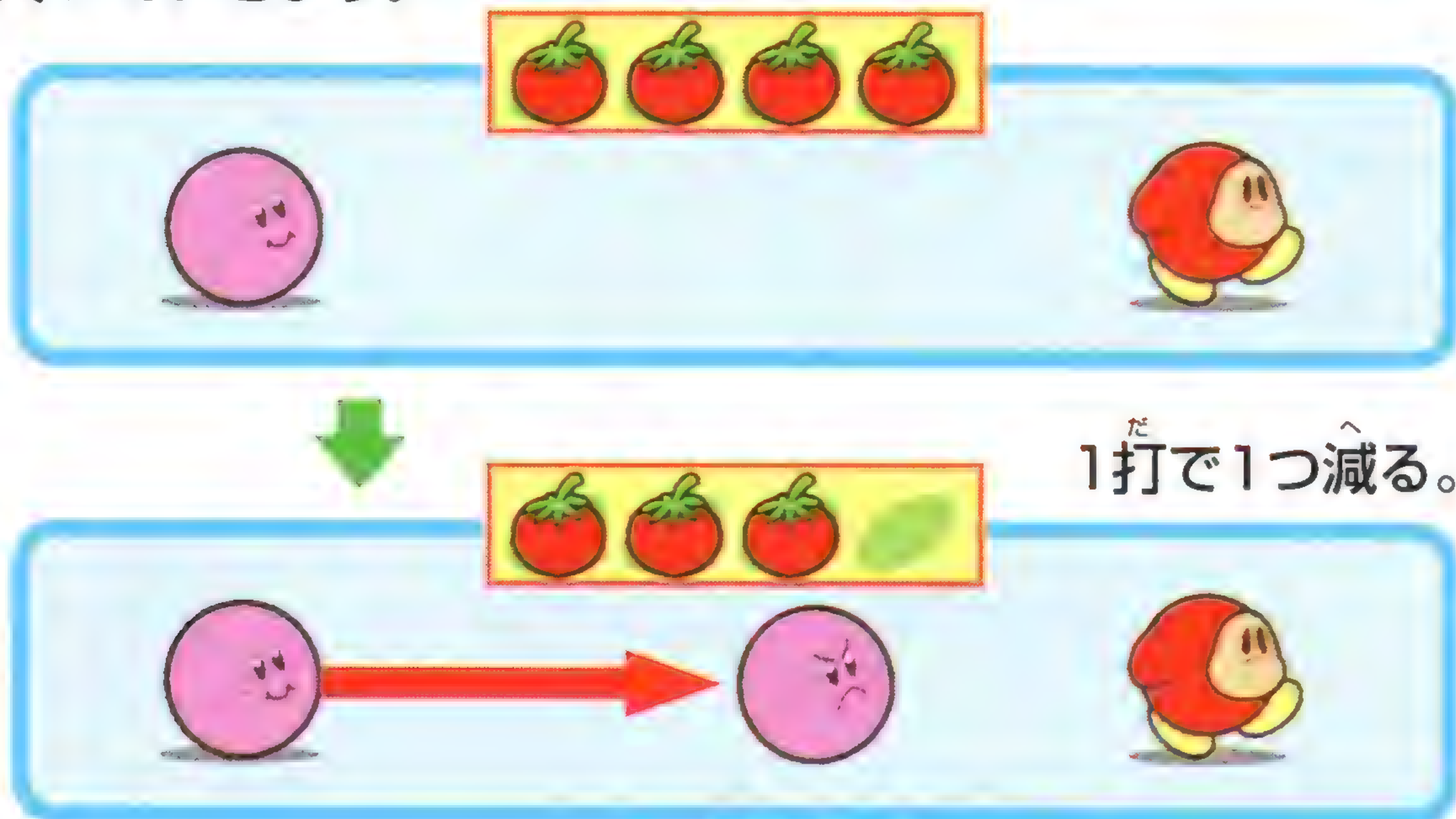


カップインまでにショットした回数^{かいすう} = スコア

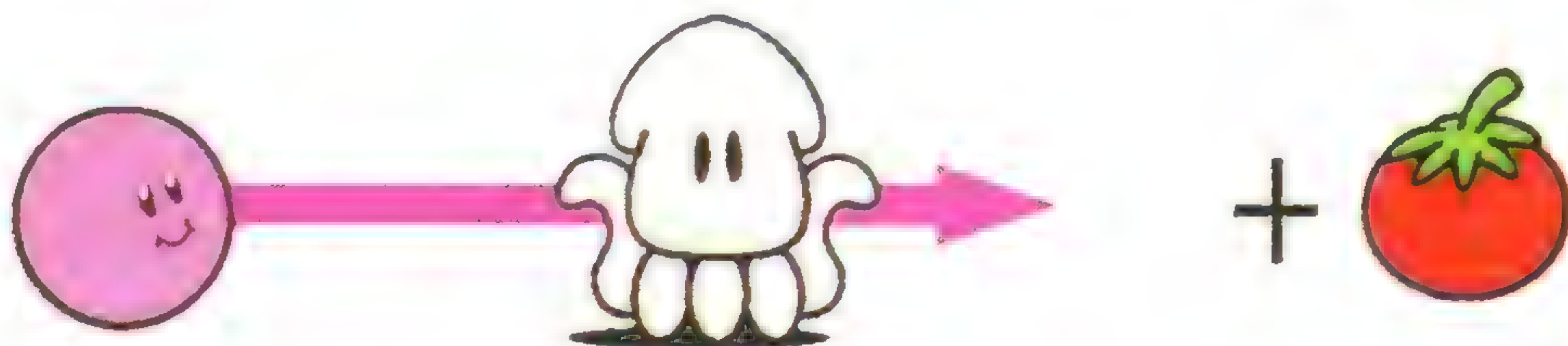


バイタリティ

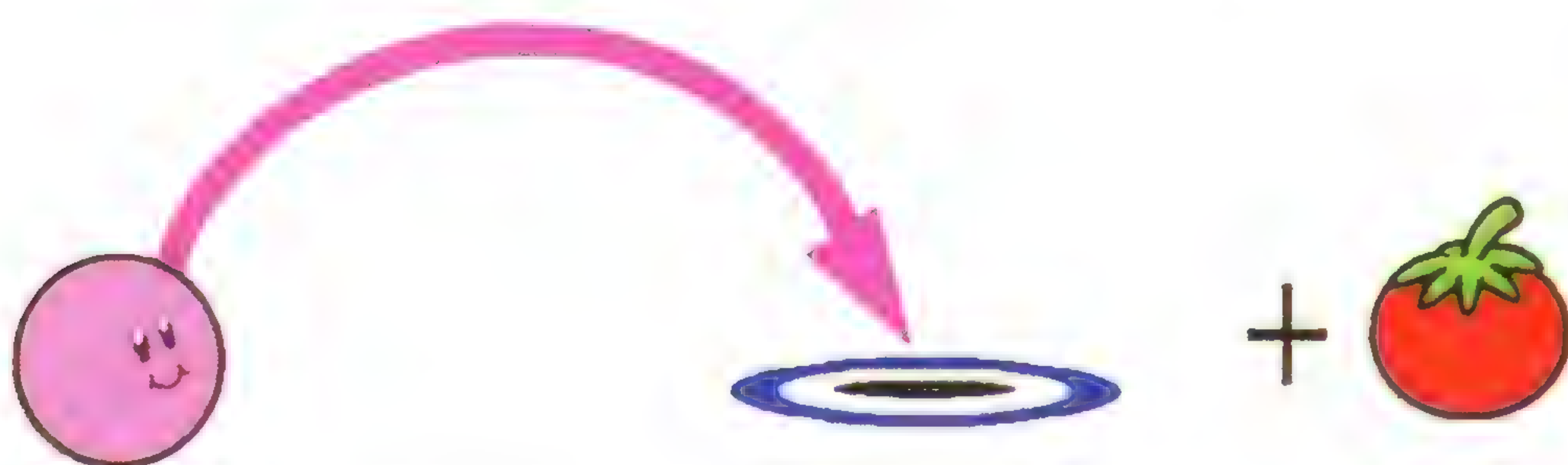
プレイヤーは1打ごとにトマトの形をしたバイタリティを1つ失っていきます。



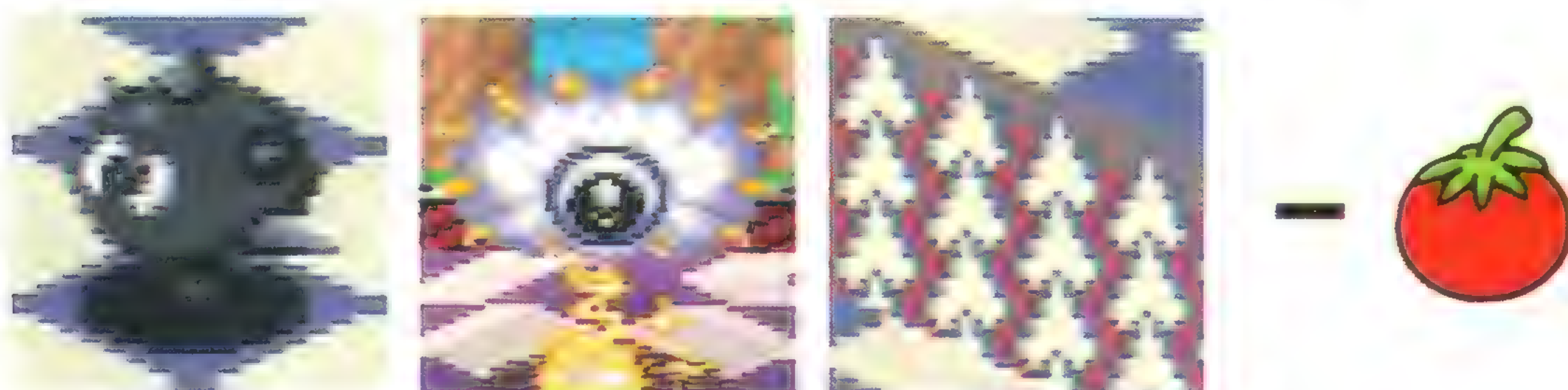
敵キャラクター1匹をクリアするとバイタリティが1つ得られます。



カップインした時もバイタリティは1つ得られます。

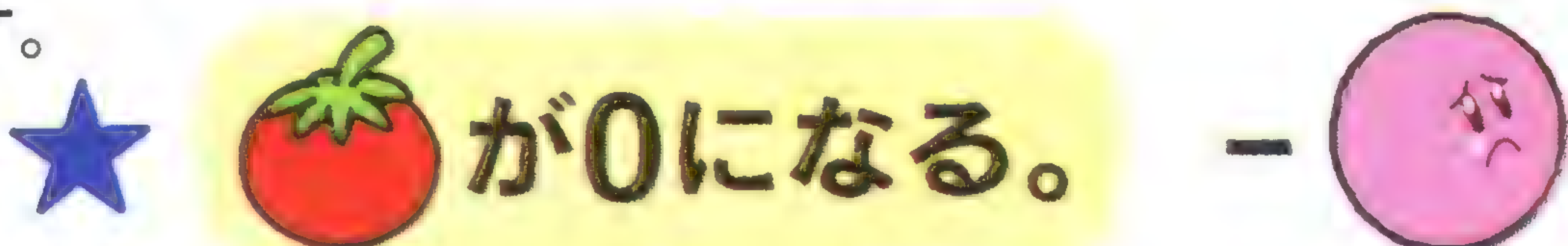


ゴルドーやクラッコなどの敵キャラクターや、ダメージゾーンにあたった回数だけバイタリティは減ります。

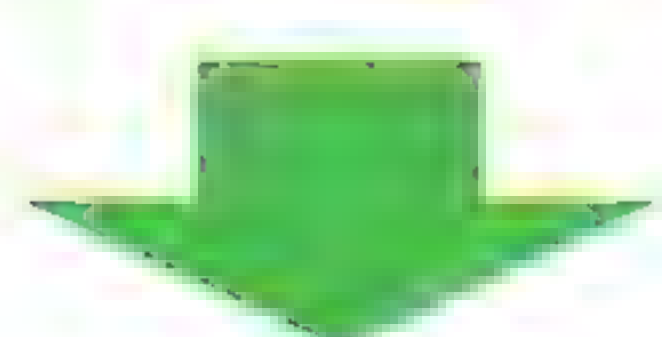


ストック

はじめにプレイヤーには、持ち球が3個与えられます。バイタリティを全部使いきるとストックを1個失いますし、コース外へ自分のボールを落としてしまった時にも同様に1個失います。全てのボールを失うとゲームオーバーになります。



ストックは、ホールインワンすることで1個プラスされます。



ホールインワン



※ストックが0か1個でコースをクリアした場合は、次のコースに進む時にストックが2個になります。3個以上でクリアした時は、そのまま持ち越すことができます。

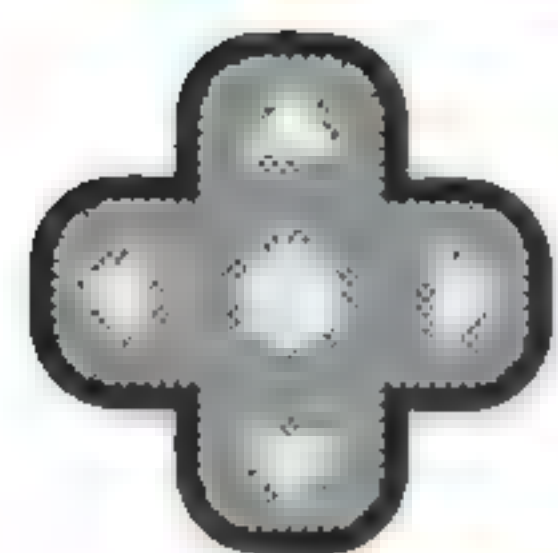
ボール(カービィ)の打ち方^う^{かた}

ショットまでの手順^{ていしん}



1 画面のスクロール^{がめん}

Yボタンを押したまま十字ボタンで、上下左右に画面を移動して、敵の数や位置、そのホールの地形を確認します。



2 ガイドラインの設定^{せってい}

十字ボタンでガイドラインを操作して狙いを決めます。

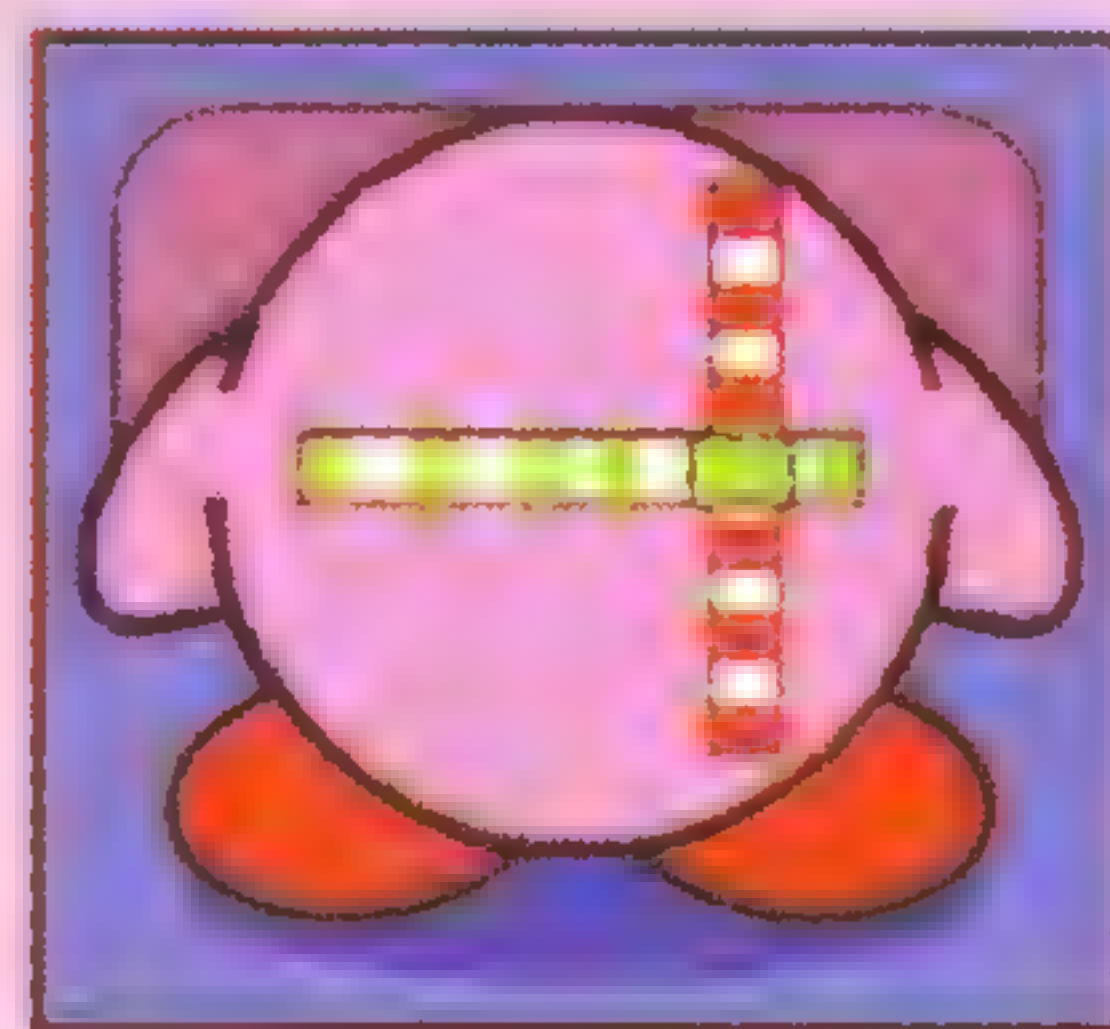
→22P

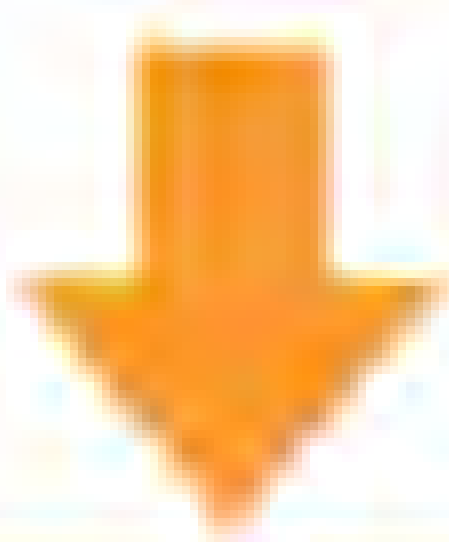


3 スピンパネルでスピンの設定^{せってい}

ボールにスピン(回転)を加えた場合に、どのような球筋をえがくのかをガイドラインで確認できます。

必要の無い時は省略することができます。→28P



A

4 ショットパネルでスピンの決定 (キャンセルはBボタン)

Aボタンでショットパネルを開き、ボールをショットします。まず、ボールにどれくらいのスピンを加えるのかを決定しますが、ゴロとフライでは少し操作が違います。

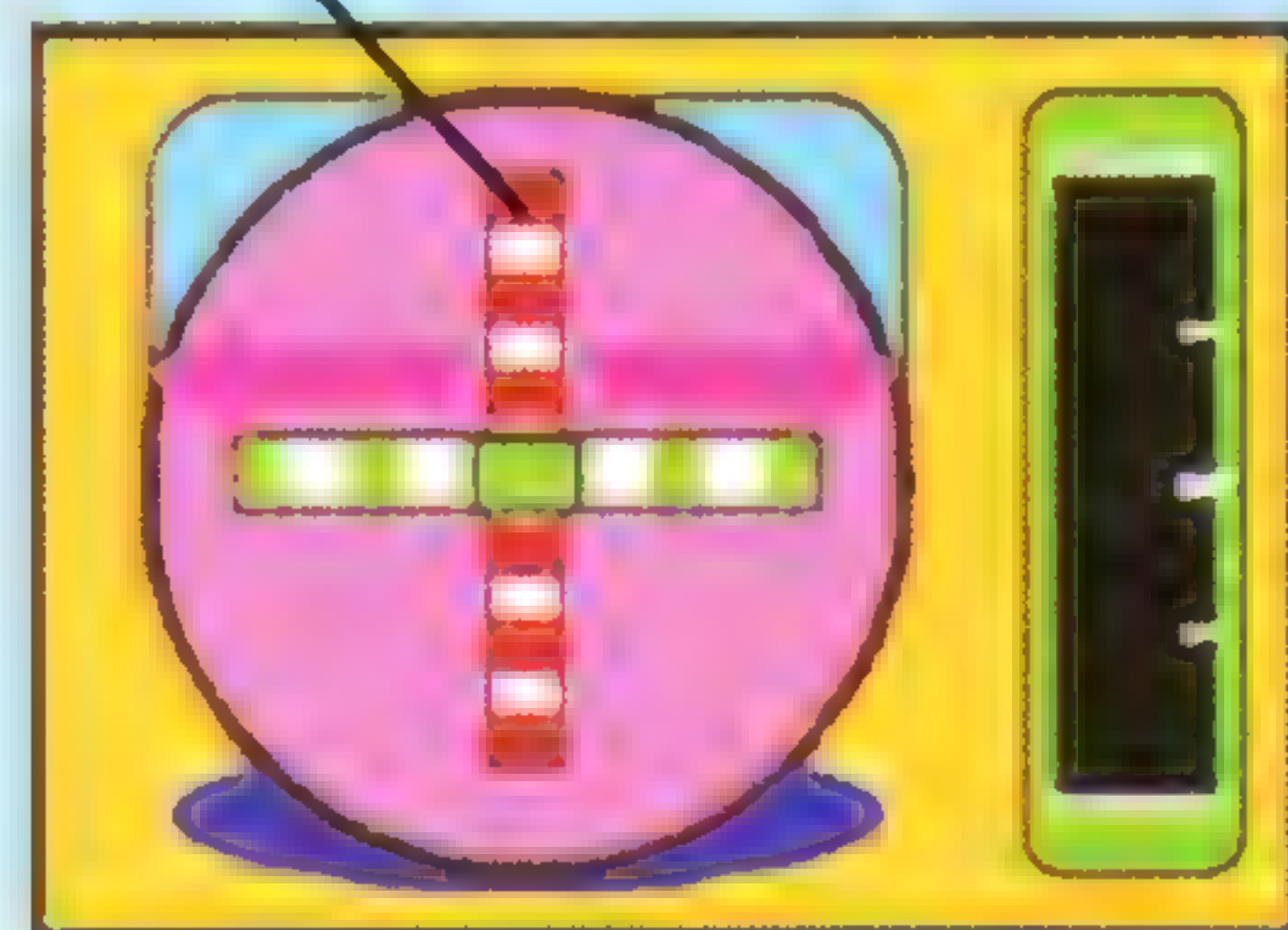
→24P

◆ゴロ

十字ボタンの左右でバーを操作して、ボールに横回転のスピンを加えます。

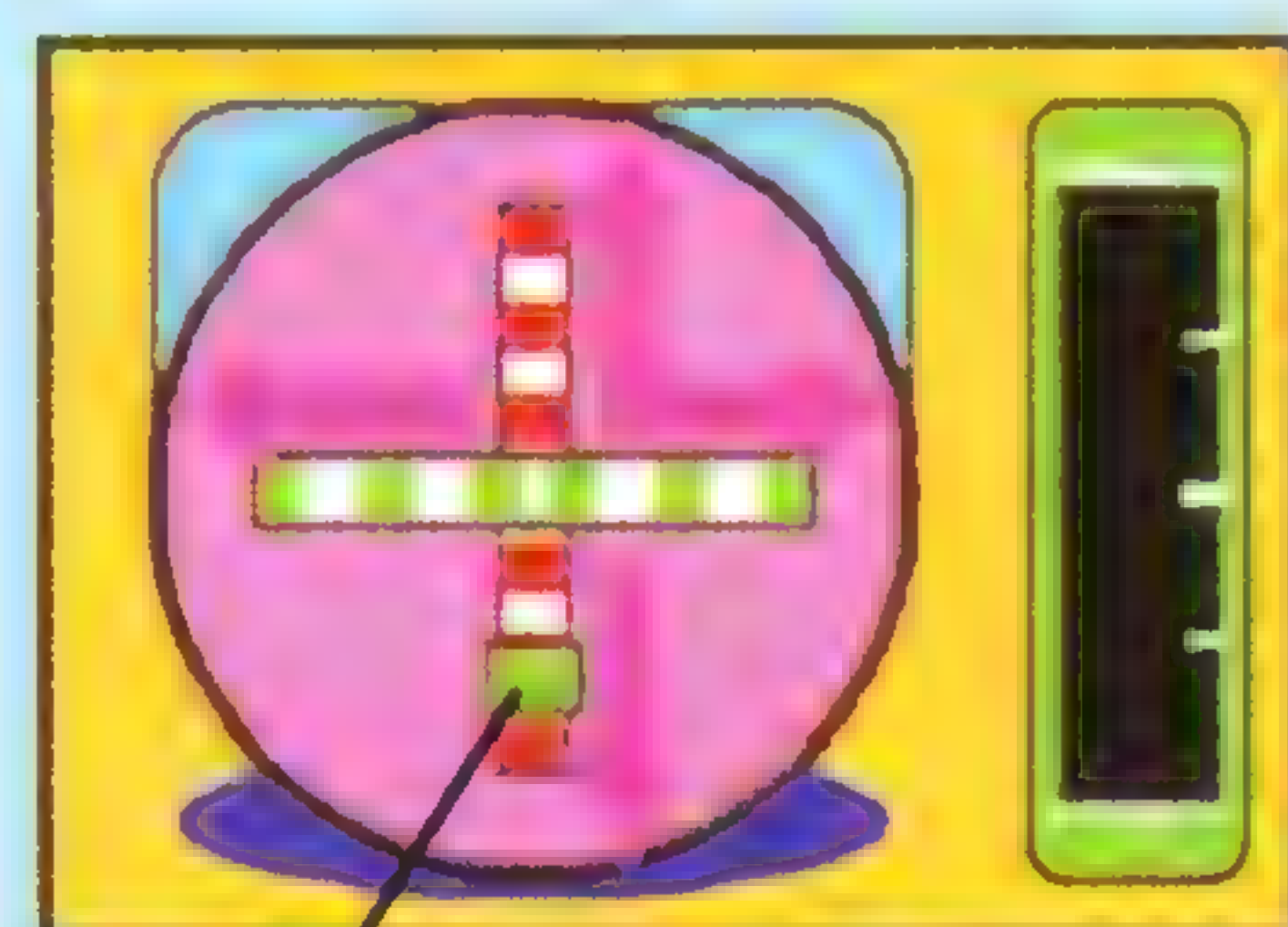


バー



◆フライ

動くマーカーをAボタンで決定して、ボールに前後回転のスピンを加えます。バーを操作して、横回転のスピンを組み合わせることもできます。



マーカー

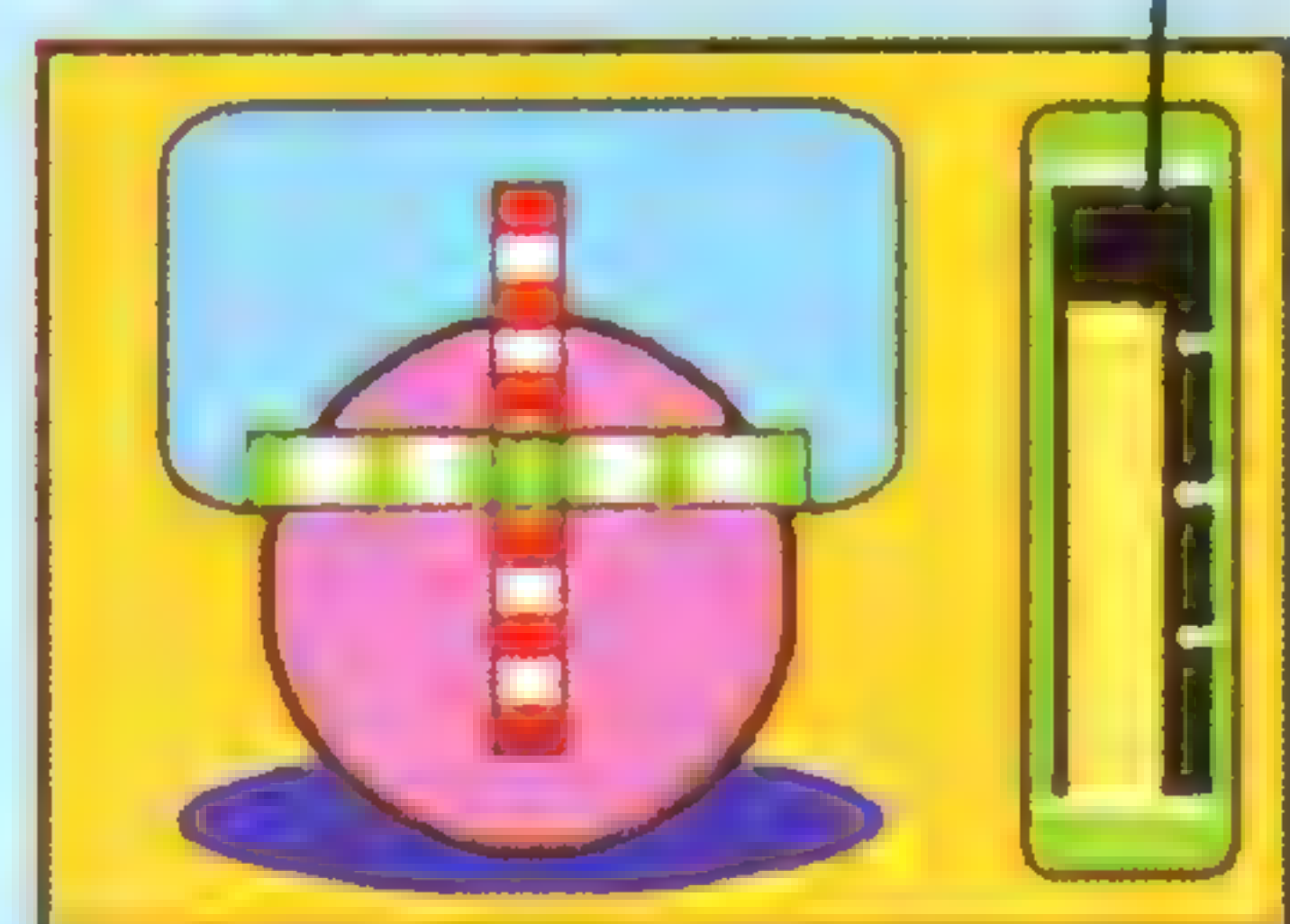
A

5 ショットパワーの決定(フライ・ゴロ)

すぐにパワーメーターが作動するので、ショットしたいポイントでAボタンを押してパワー決定をしてください。

※パワーメーターは一往復しかしません。

パワーメーター



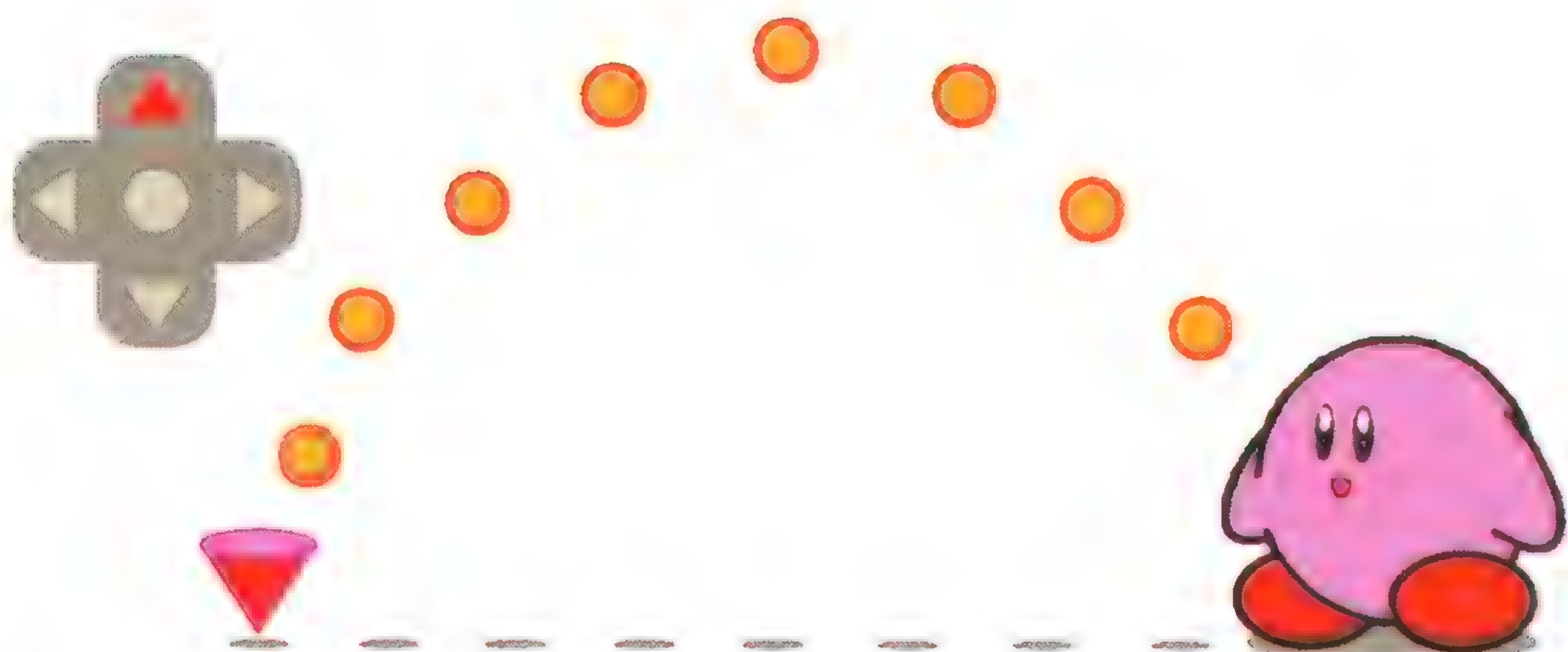
ガイドラインについて

ボールをショットする前に、球筋を表したガイドラインを
十字ボタンでコントロールして狙いを定めます。

《下キー／ゴロガイドライン》ころ転がし設定



《上キー／フライガイドライン》うちあげ打ち上げ設定



《左右キー／左右方向》ガイドラインの左右方向移動



《LRボタン／ステップ移動^{い どう}》

L

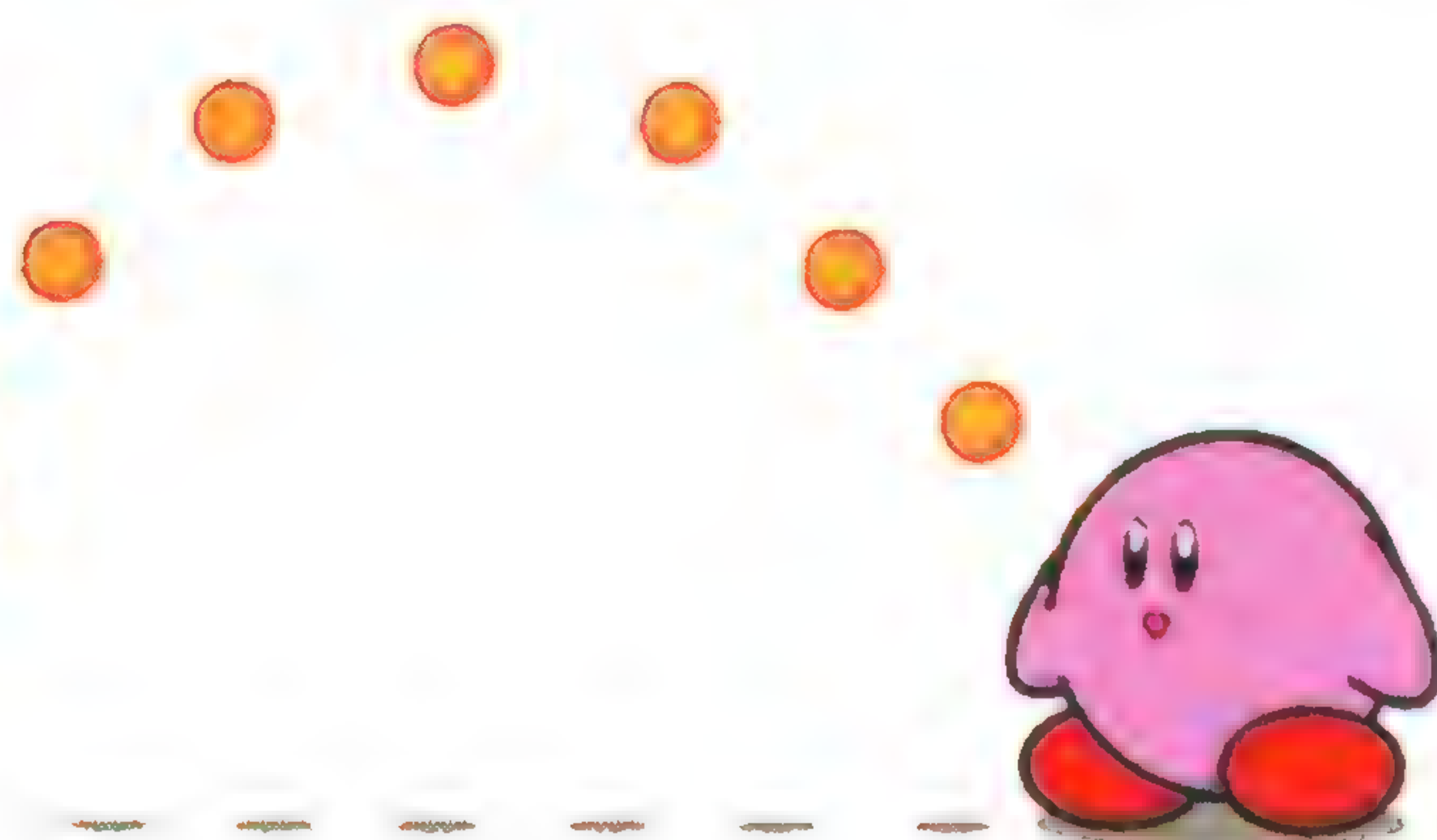
R

ガイドラインを左右に45度単位で移動^{さ ゆう ど たん い い どう}

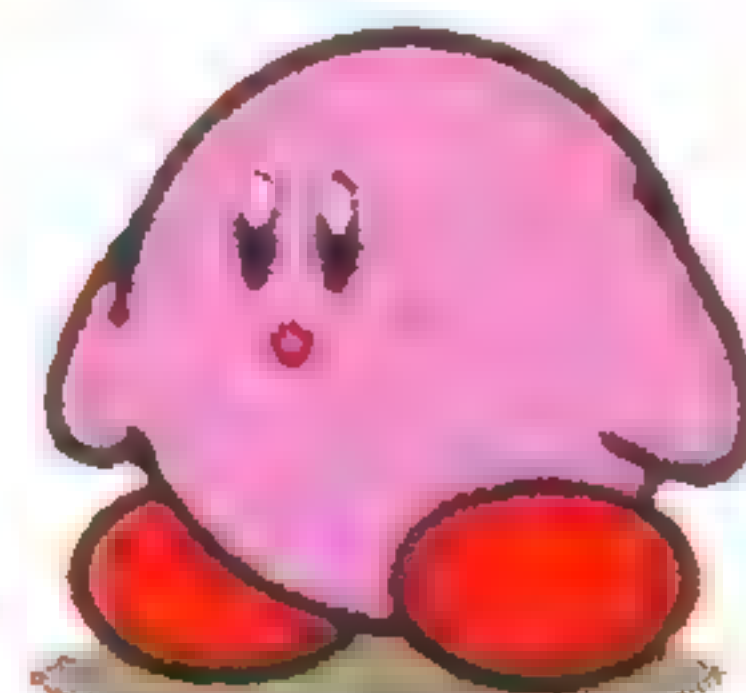
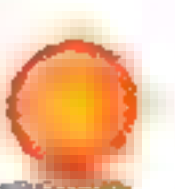
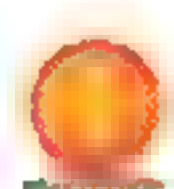
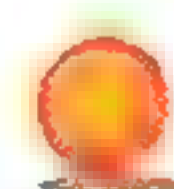
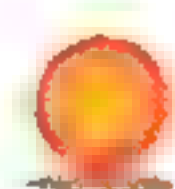
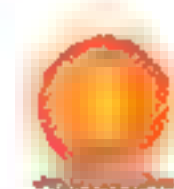
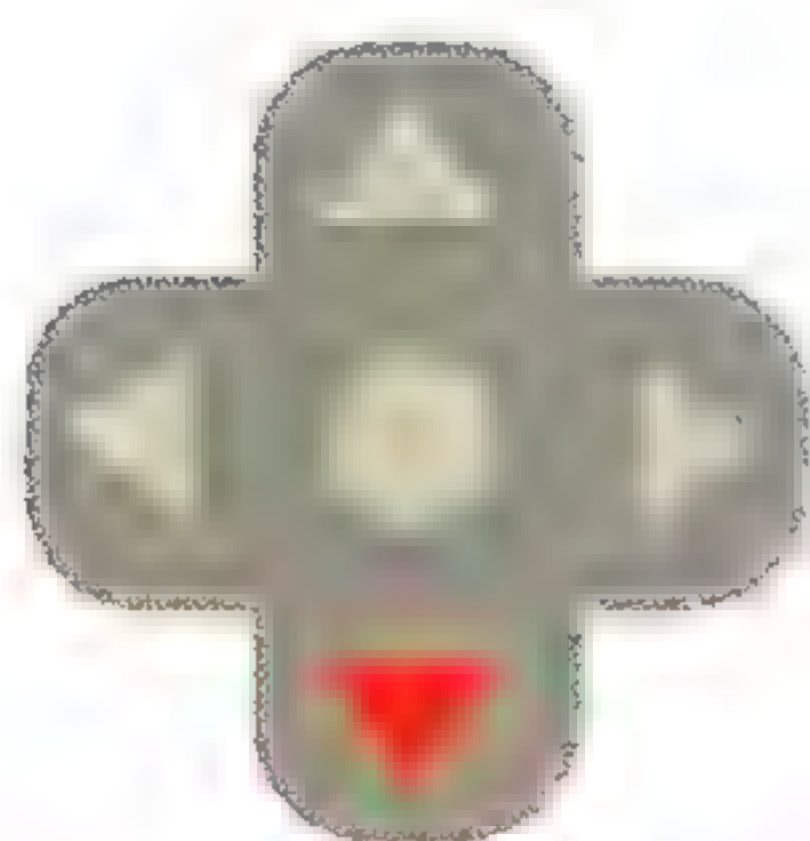


《OB表示^{オービー ひょう じ}》そのままショットするとコースの外に落ち^{そ と お}てしまう場合、OBの文字が表示^{ば あ い オービー も じ ひょう じ}されます。

OB



ゴロの状態^{じょうたい}で十字ボタンの下キー^{じゅう じ}を1度押すと、長めのガイドラインが表示^{ひょう じ}されるので長距離^{ちよう きょ り}をゴロショットする際^{さい}に便利^{べん り}です。



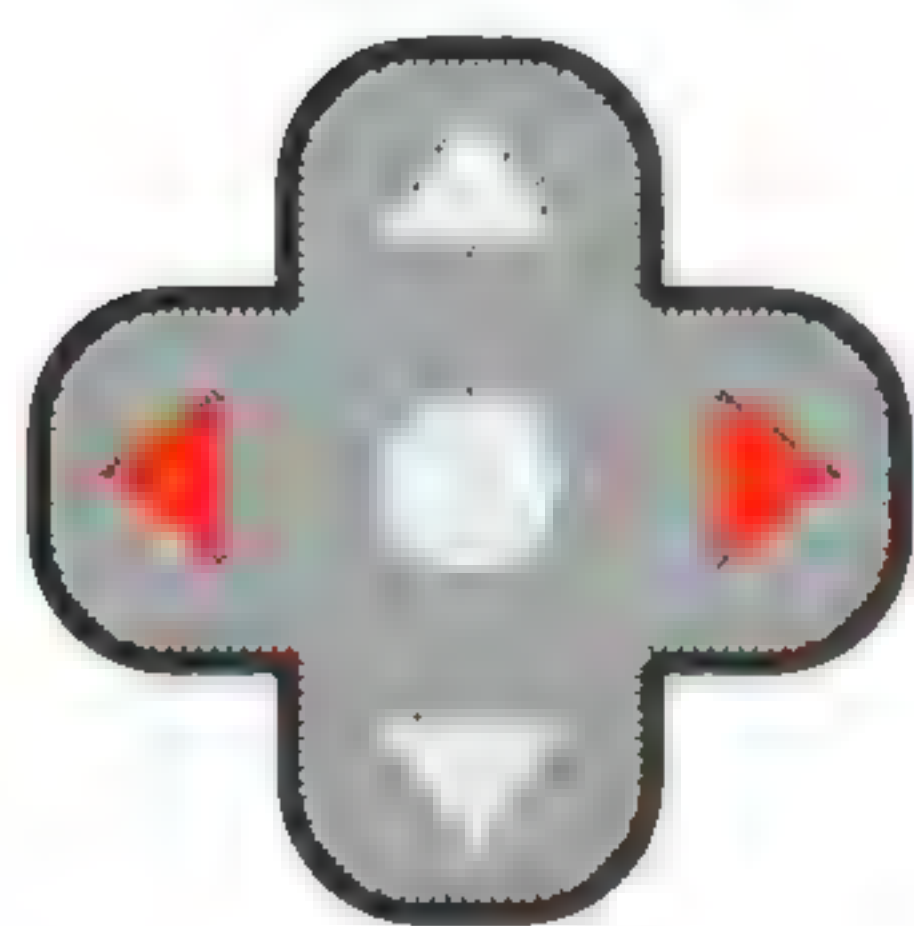
ボールにスピンを加える

ボールを打つ時にスピンを加えることによって、いろいろな球筋をえがくことができます。

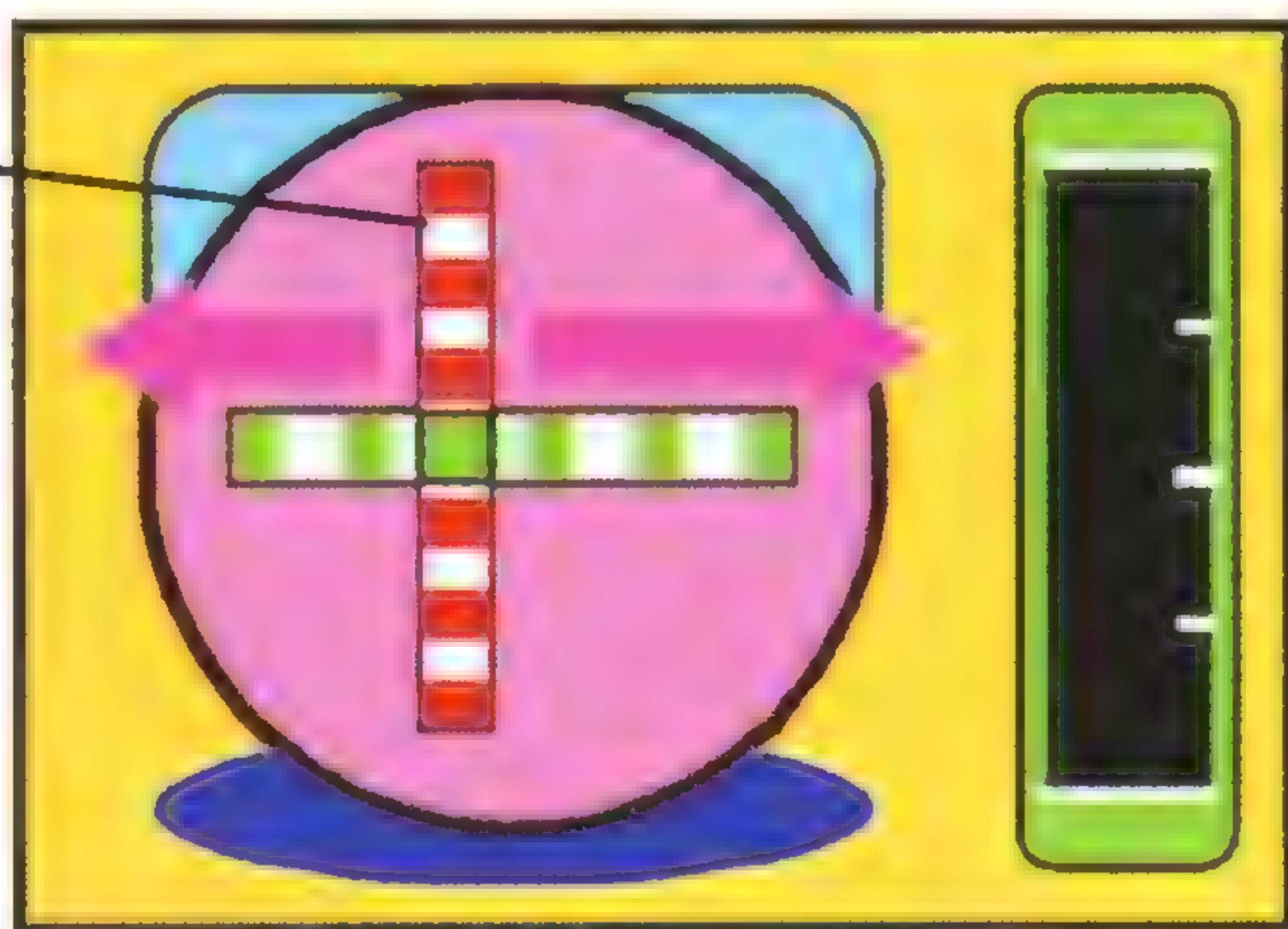
ゴロショットの時は左右スピン、フライショットの時は左右スピンと前後のスピンの両方がかけられます。

●左右スピン

十字ボタンの左右で、ショットパネル内のバーを移動して決めます。センターから左にいくほど強い左スピン、右にいくほど強い右スピンを加えることができます。



バー

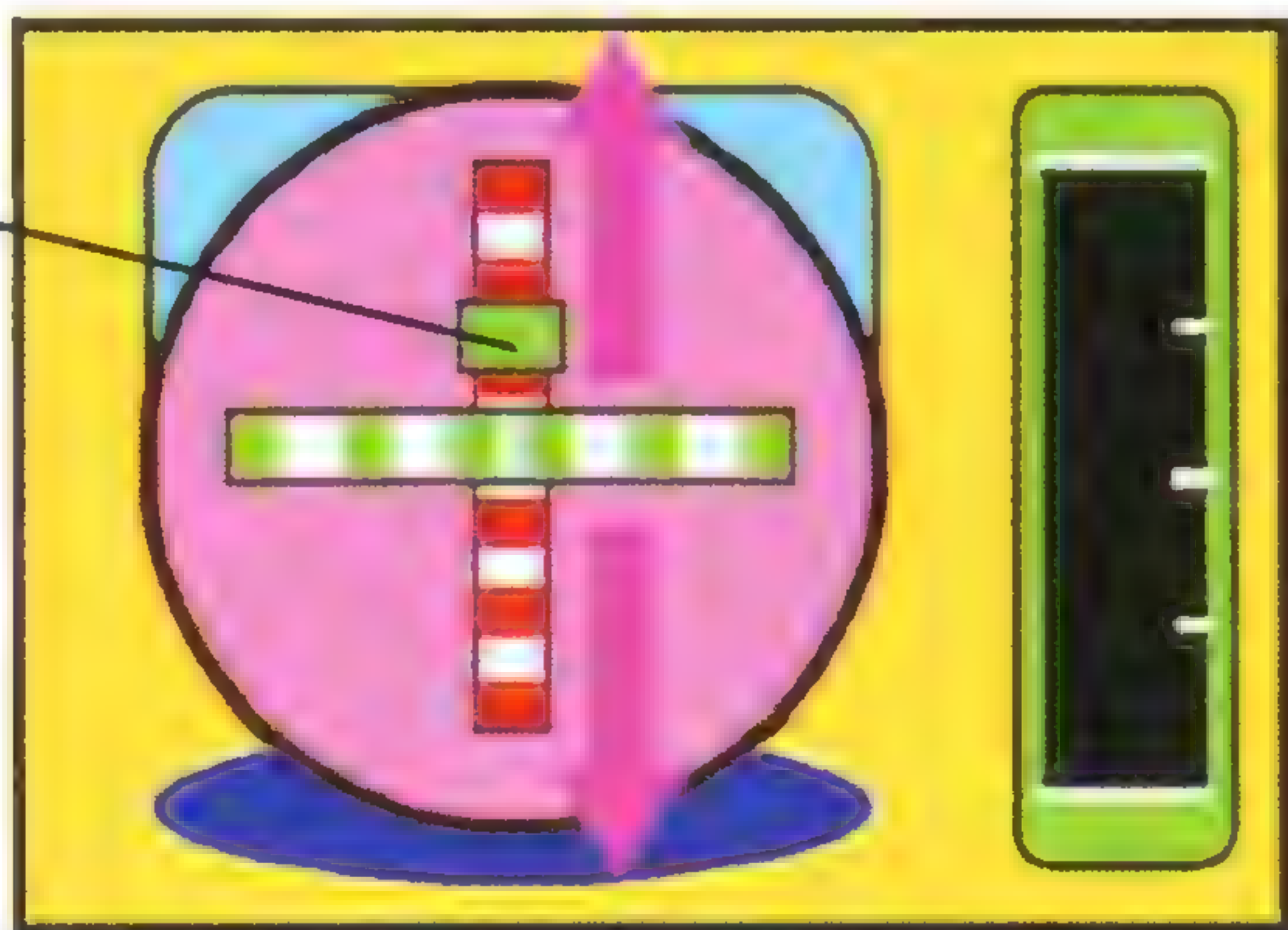


●トップ・バックスピン

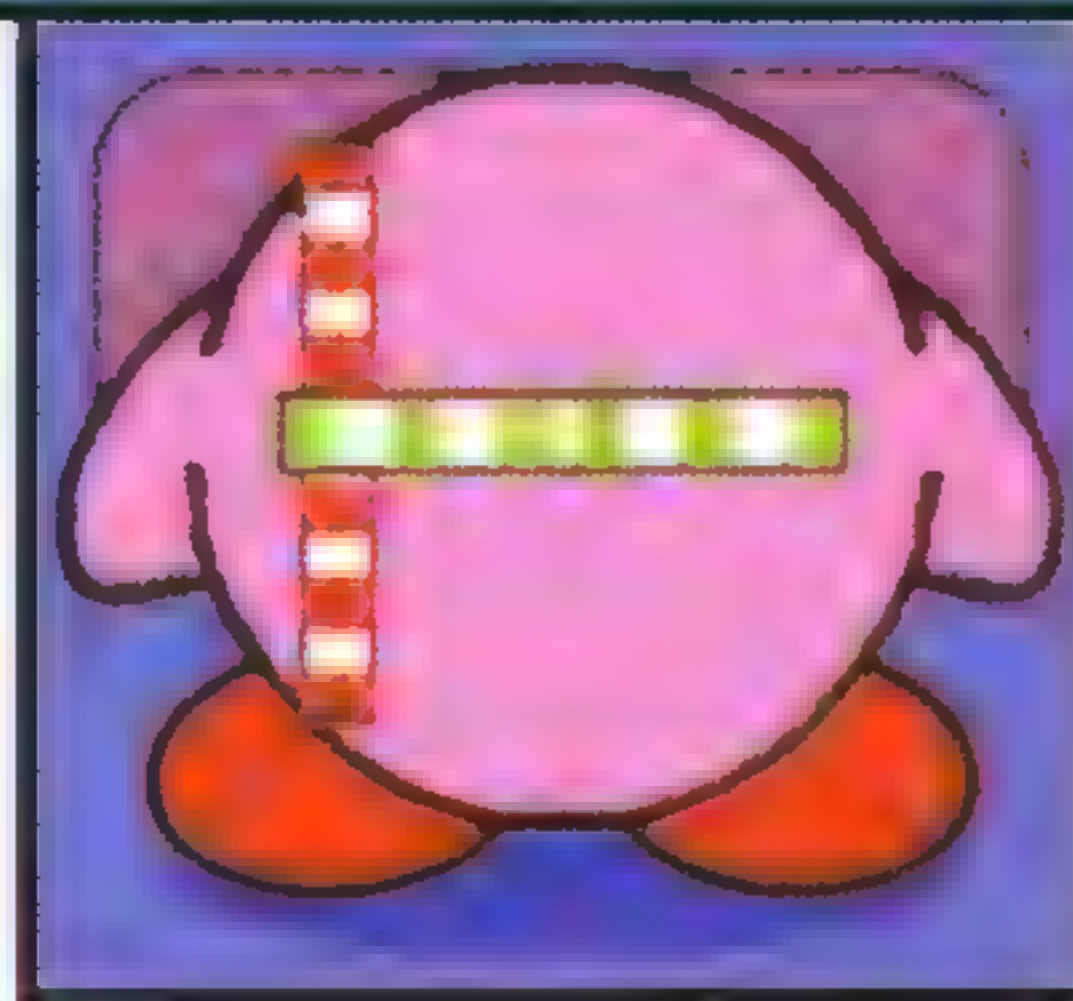
フライショットの時のみ、ショットパネル内のマーカーが上下に往復運動するので、Aボタンを押してマーカーをストップさせることによって決めます。中心がスピン無しで、中心より上にいくほど強いトップスピン、下にいくほど強いバックスピンを加えることができます。



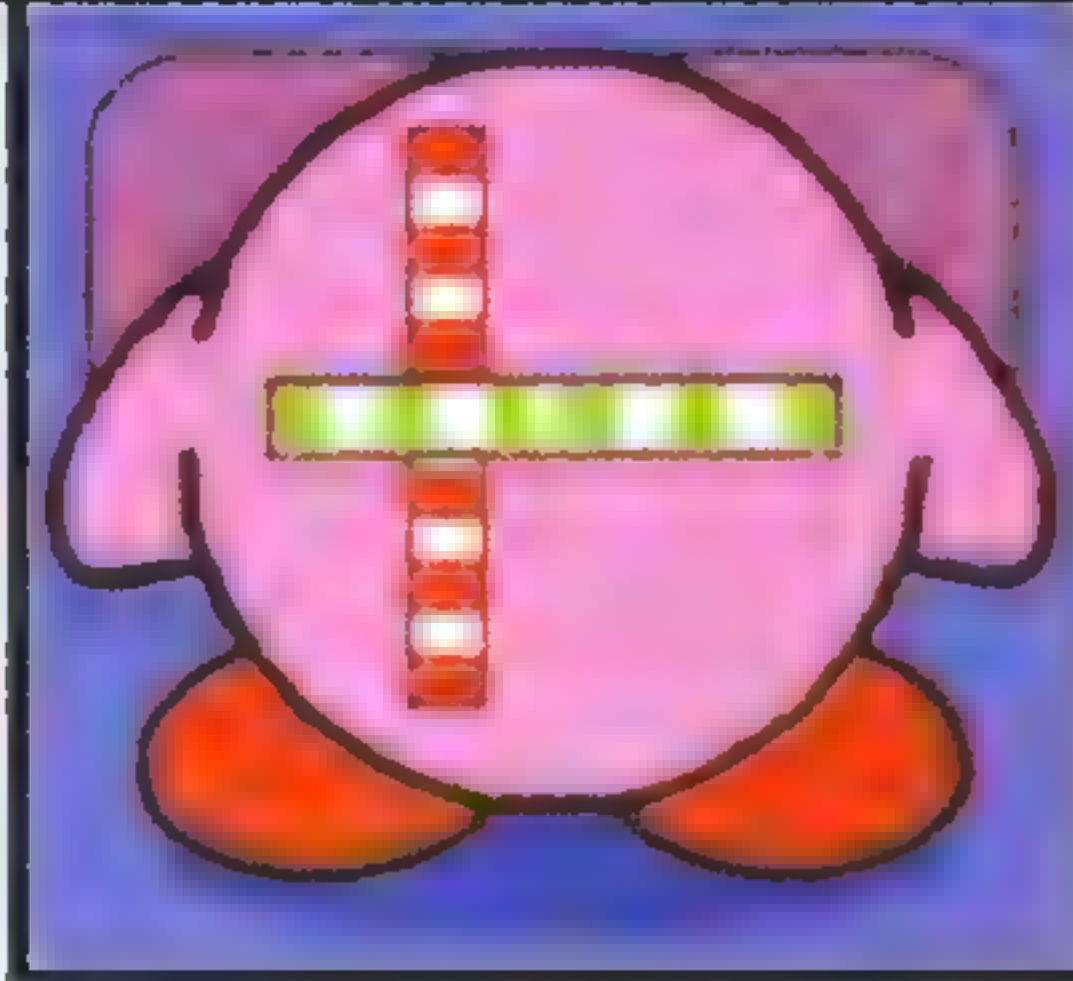
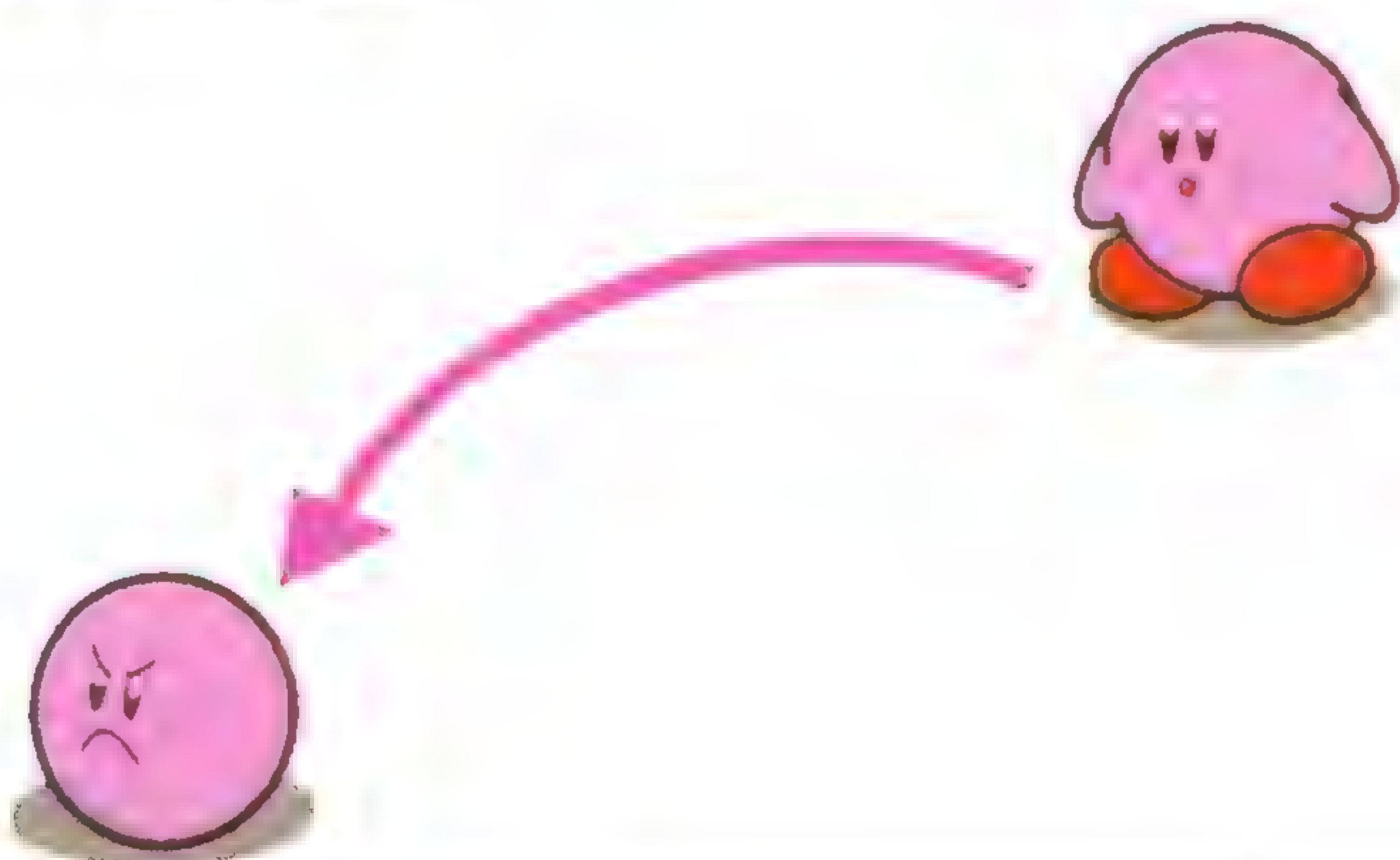
マーカー



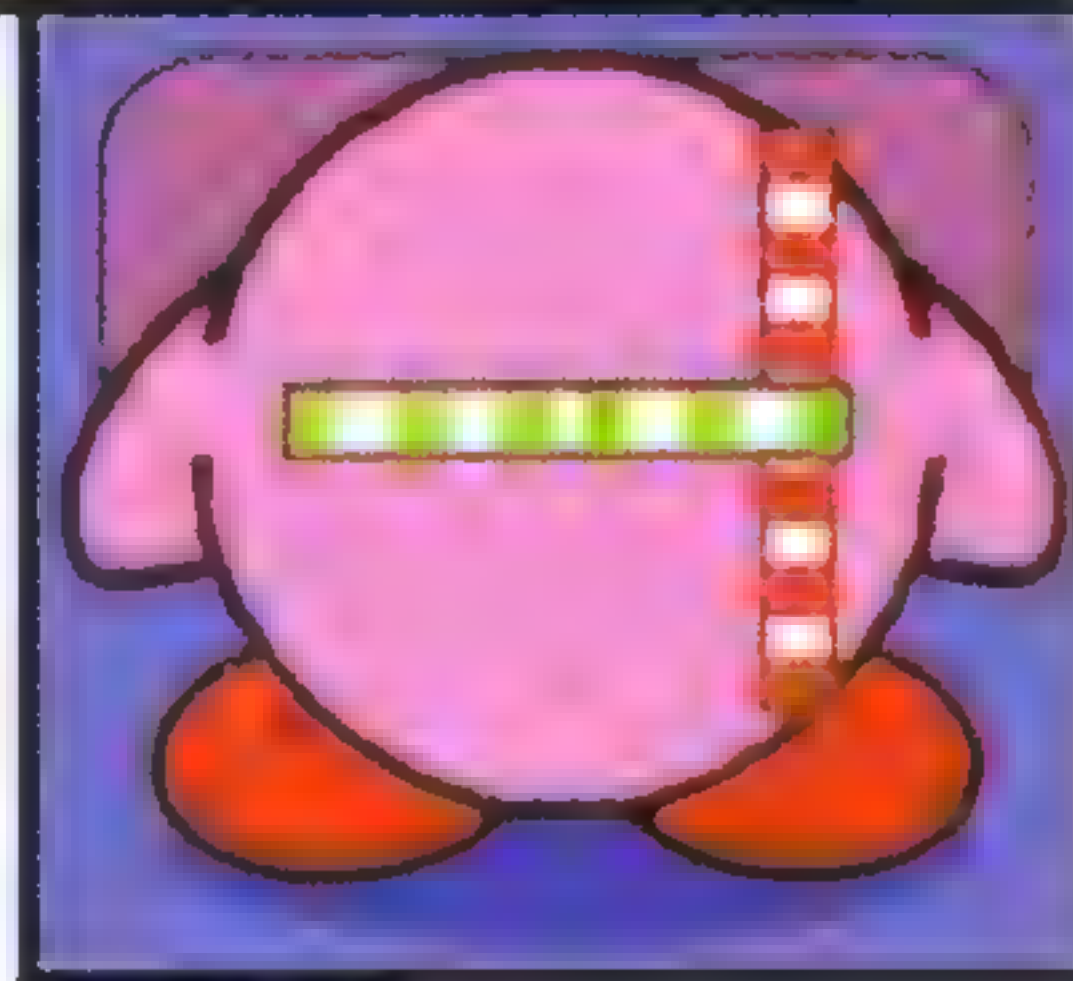
ひだり
左スピン(左回転)



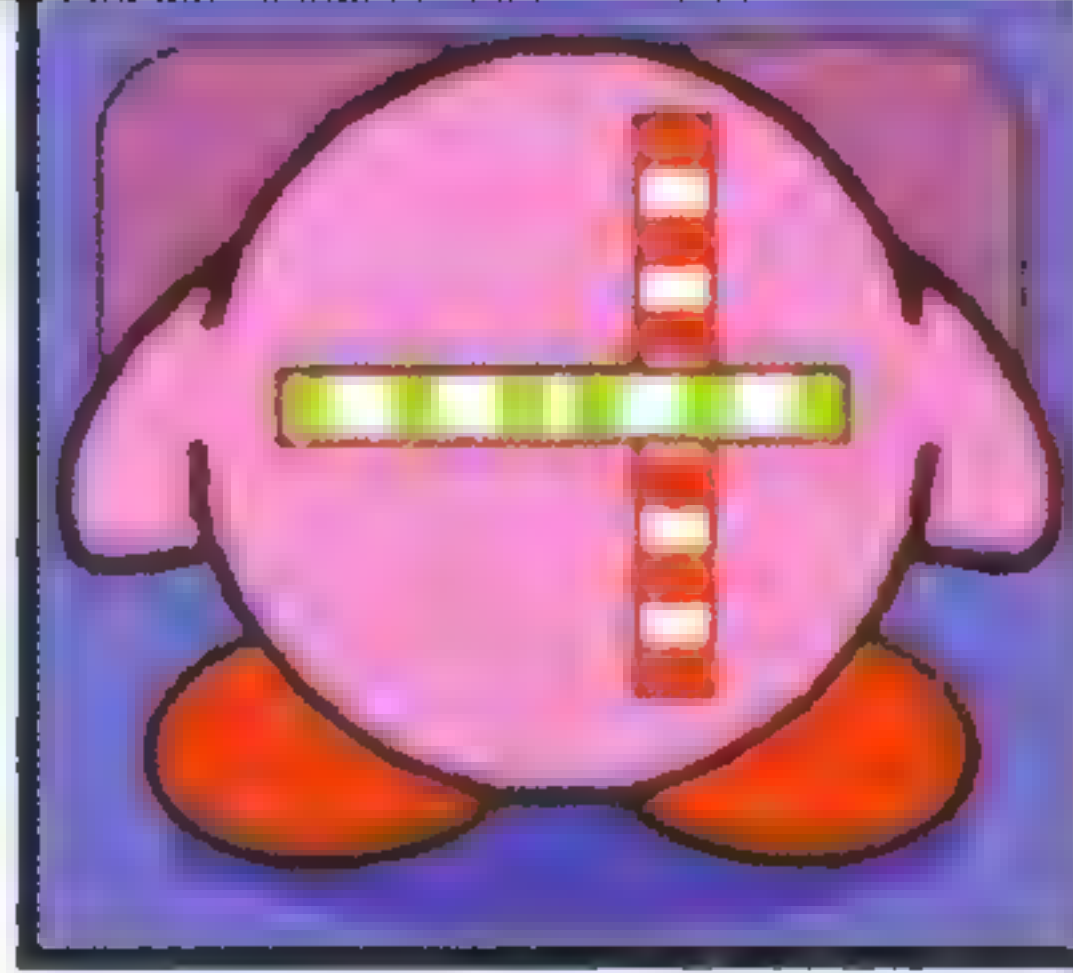
よわ
弱めの左スピン



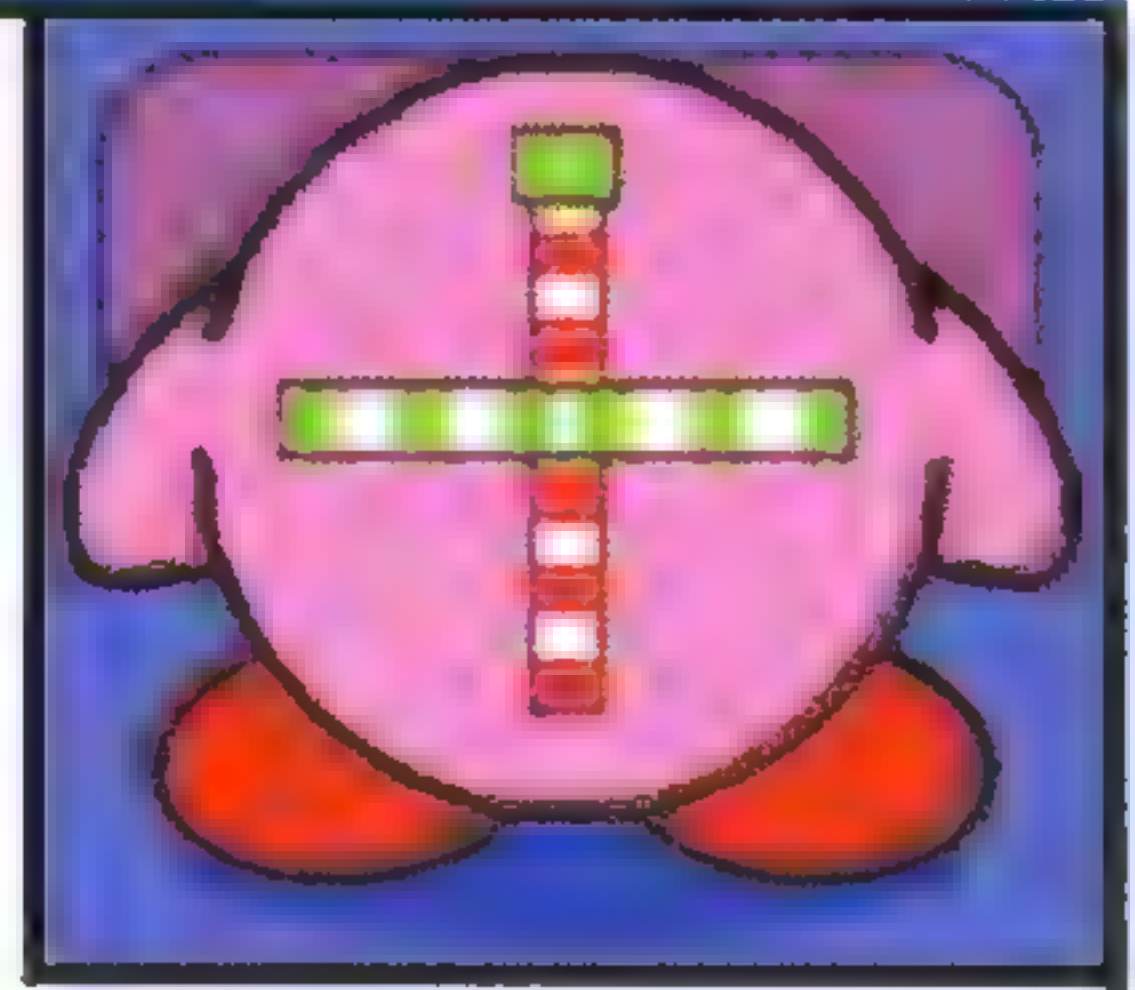
みぎ
右スピン(右回転)



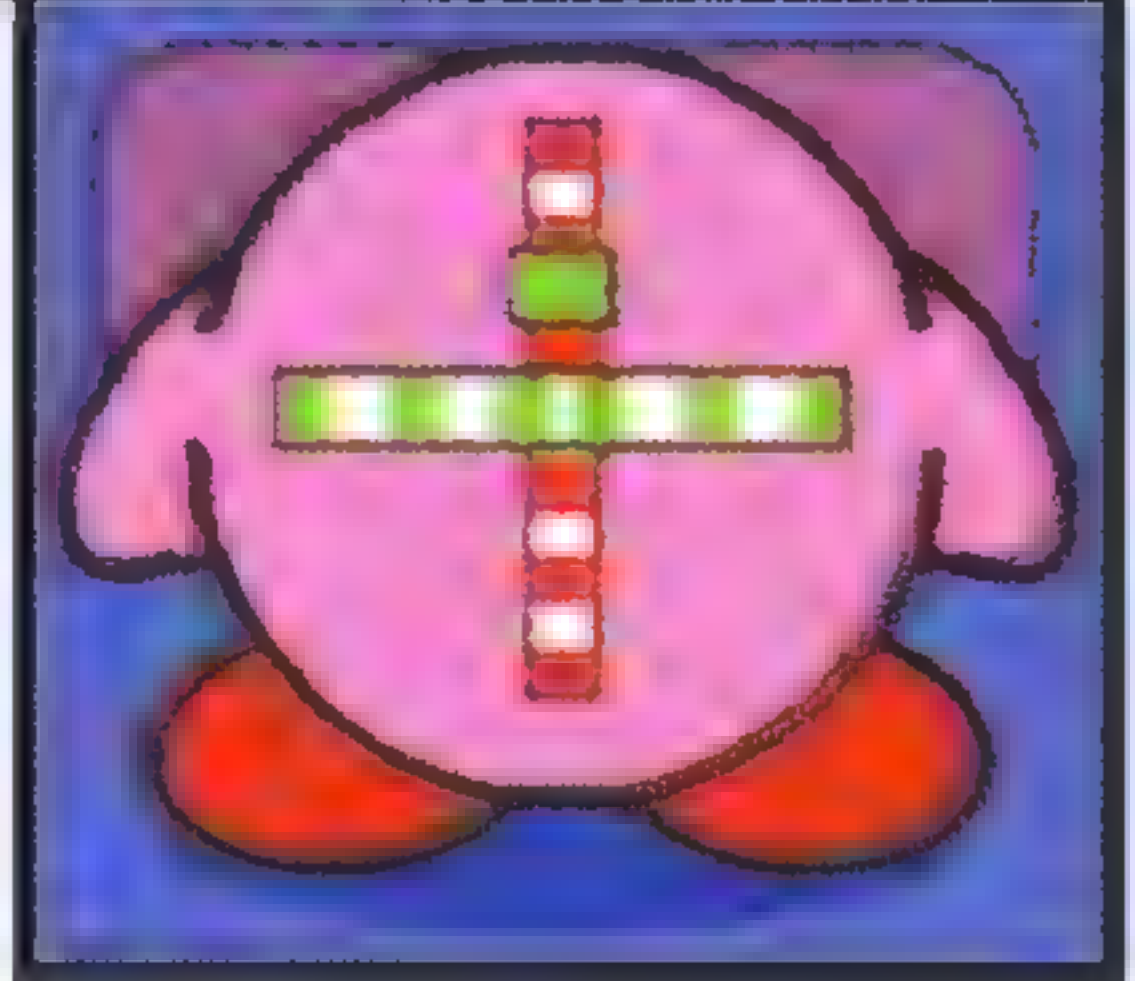
よわ
弱めの右スピン



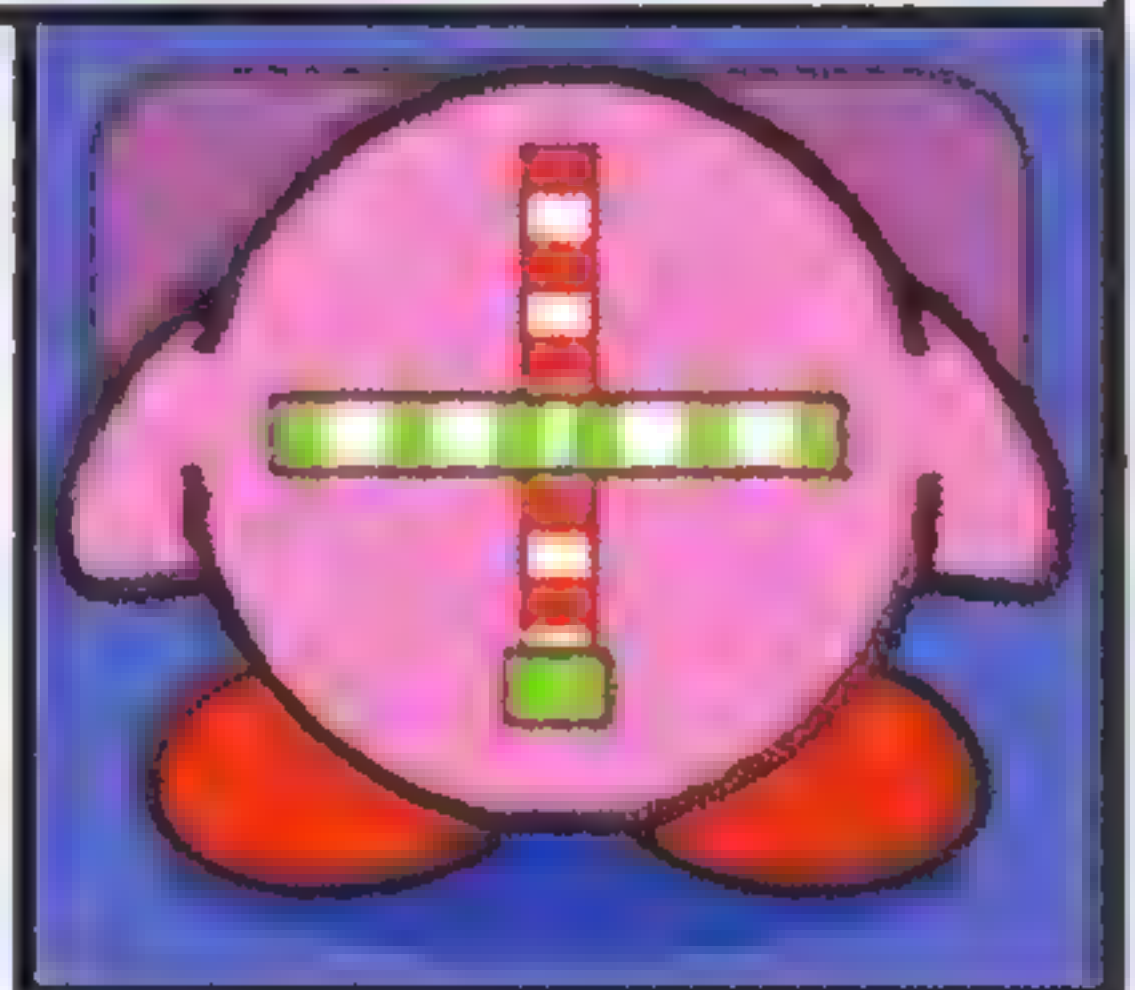
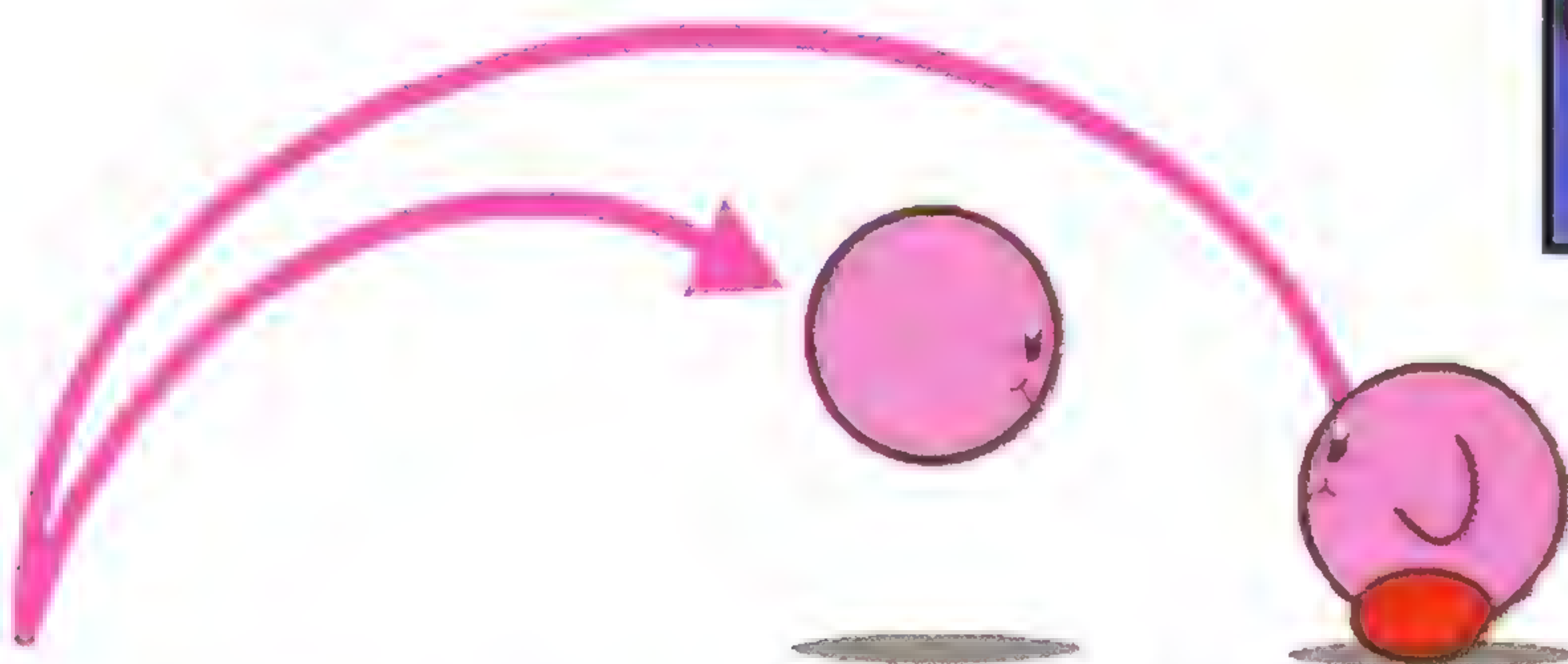
まへかいてん
トッパスピン(前回転)



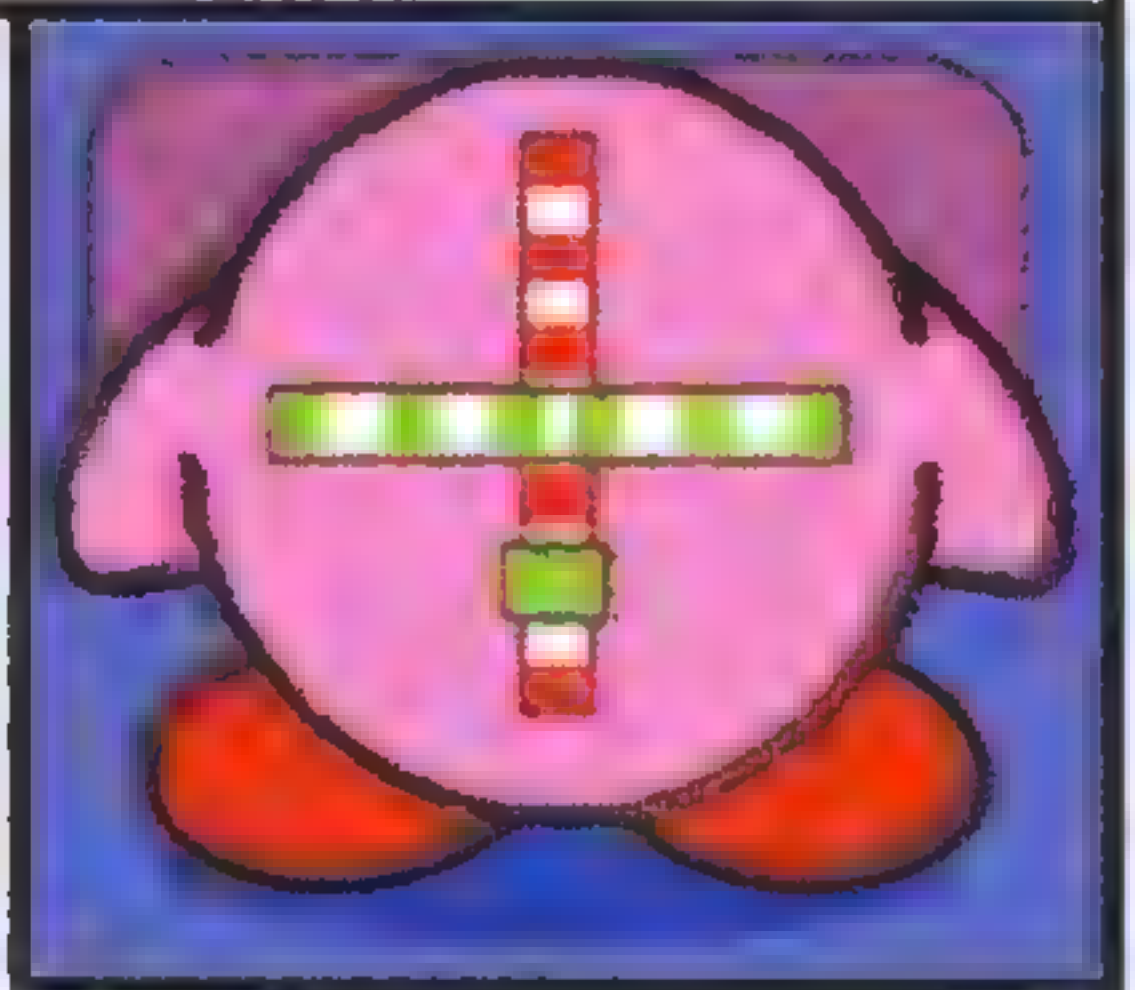
よわ
弱めのトッパスピン



うしろかいてん
バックスピン(後回転)

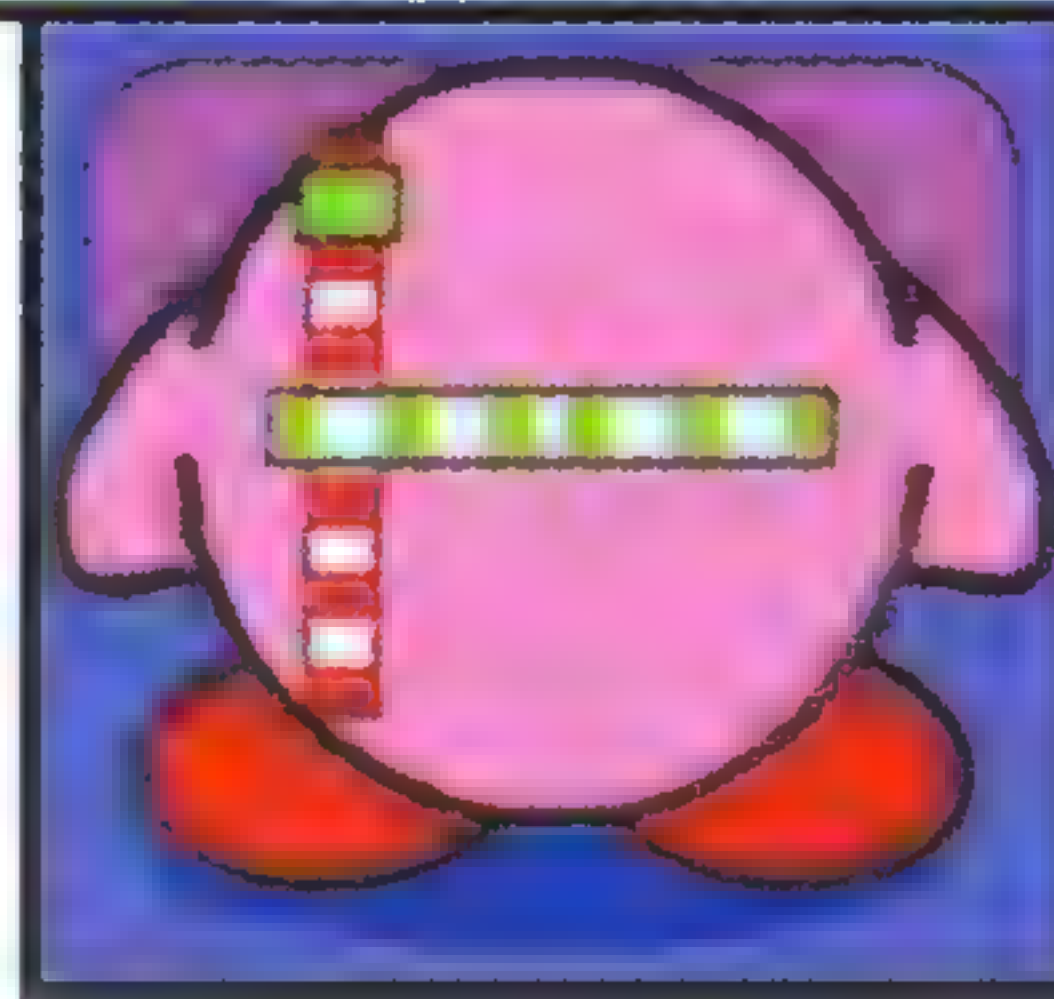


よわ
弱めのバックスピン



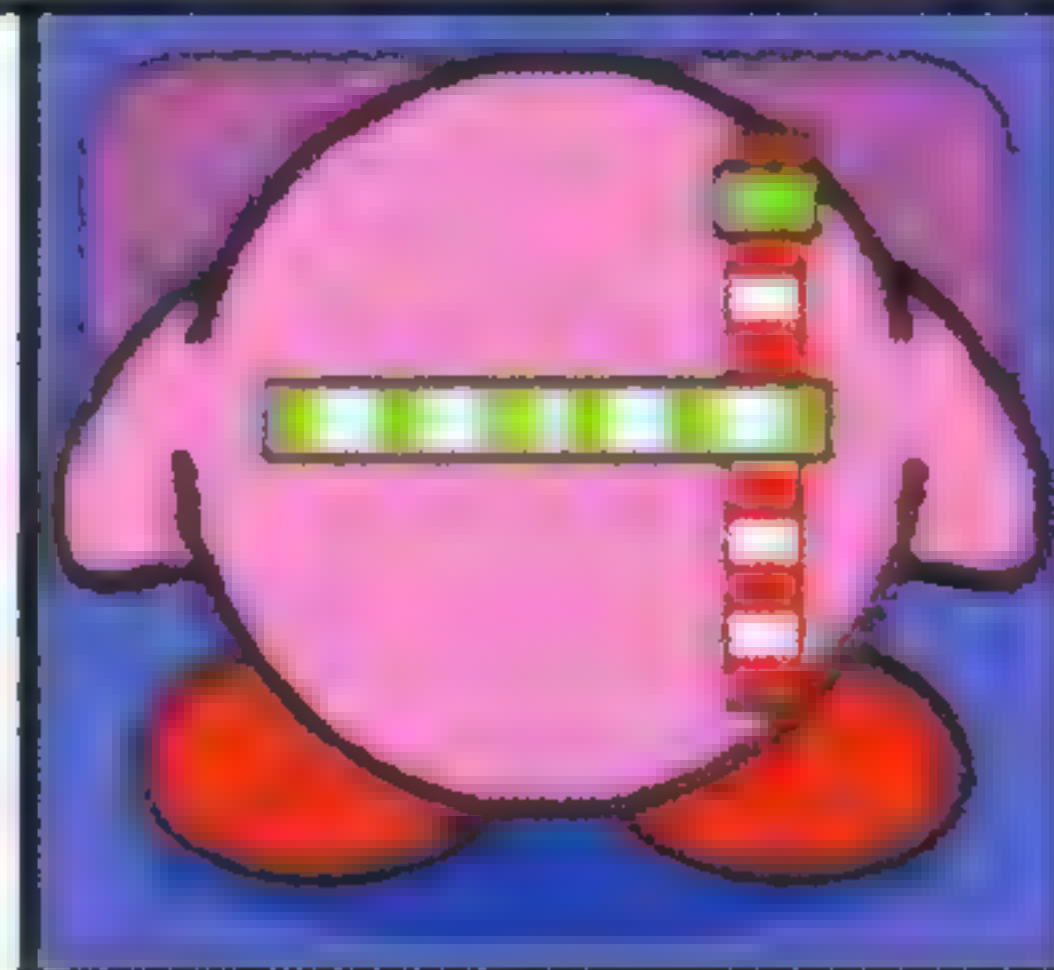
ひたひ

左スピン+トックスピン



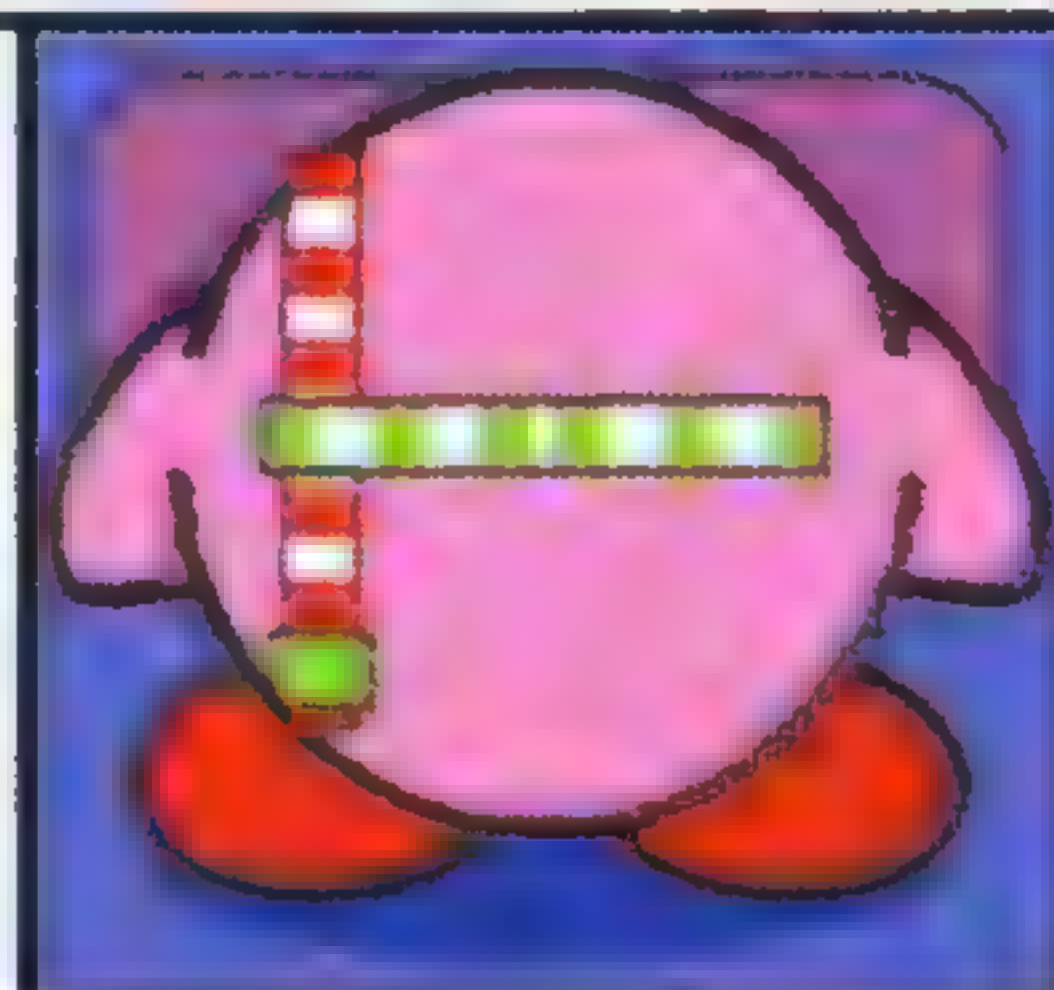
みぎ

右スピン+トックスピン



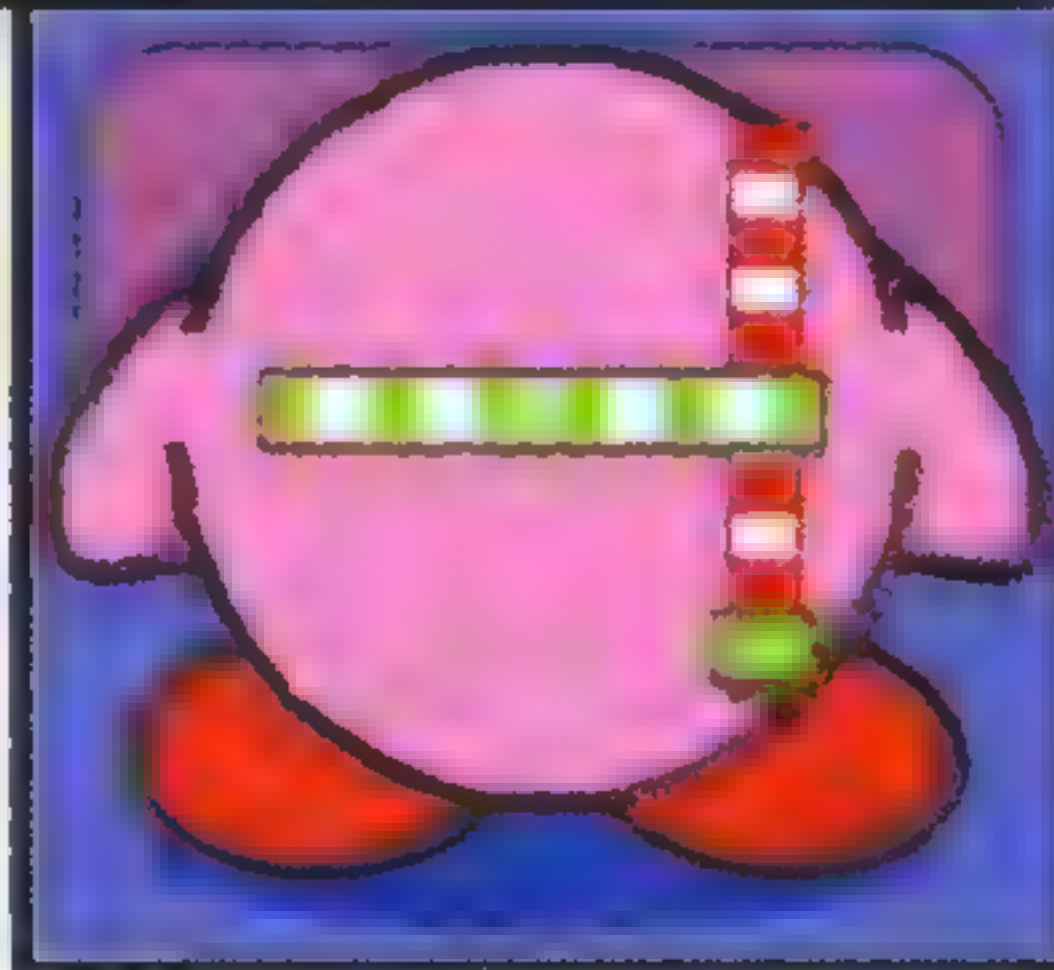
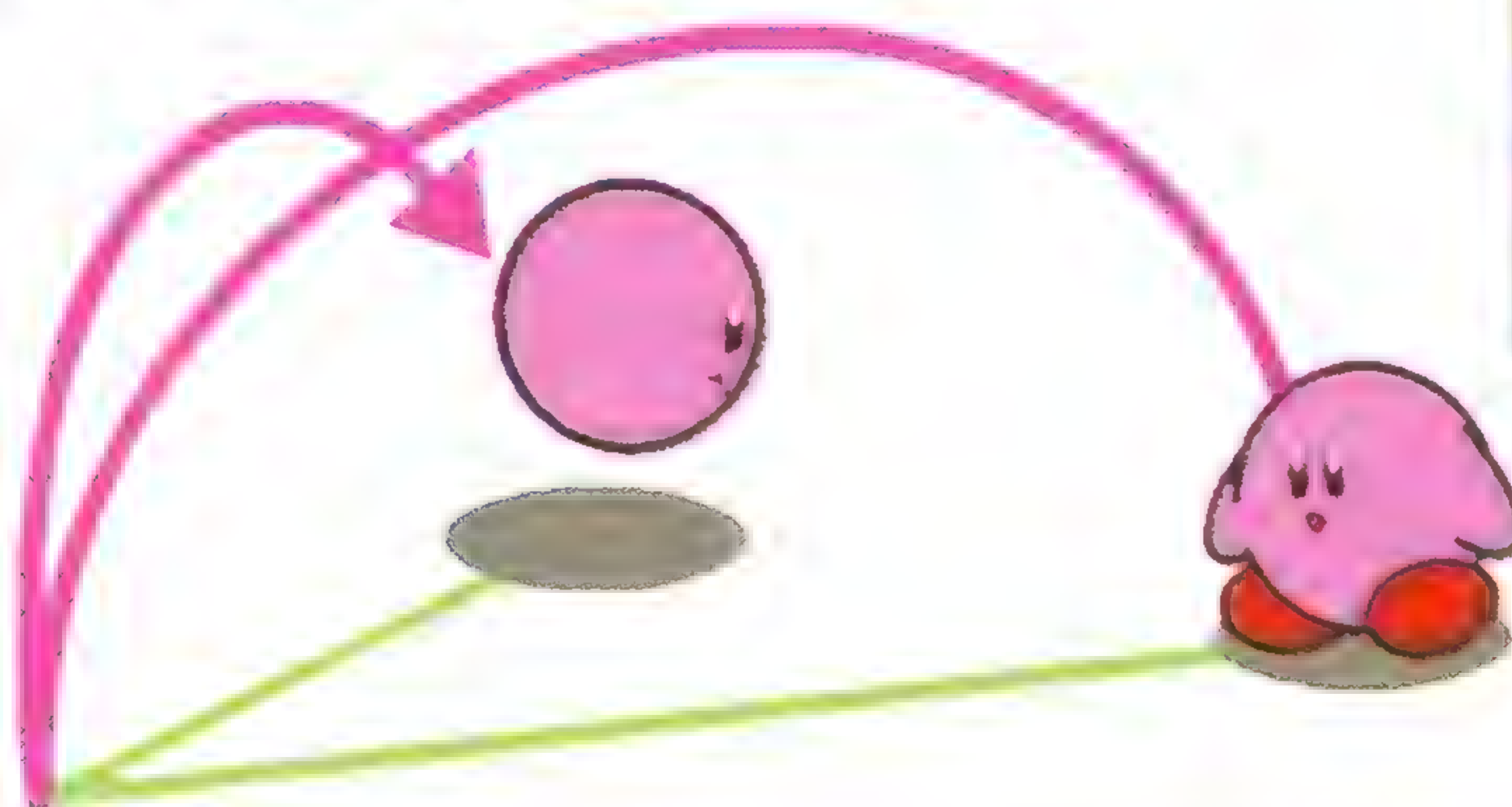
ひたひ

左スピン+バックスピン



みぎ

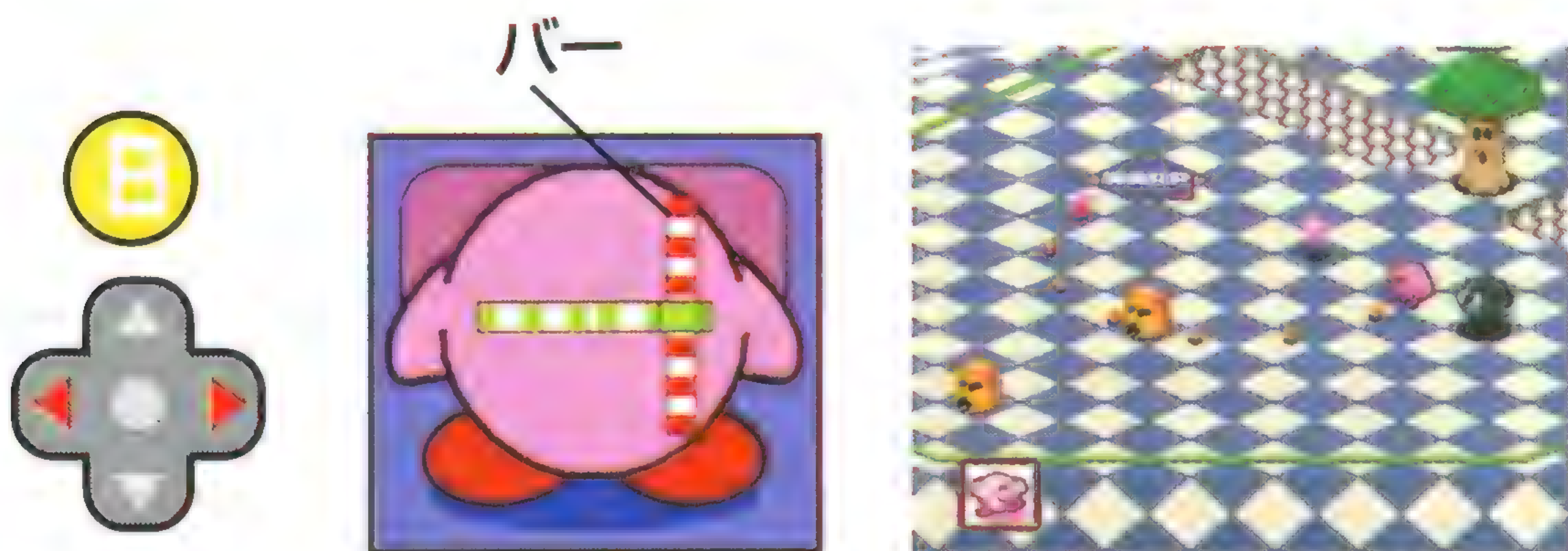
右スピン+バックスピン



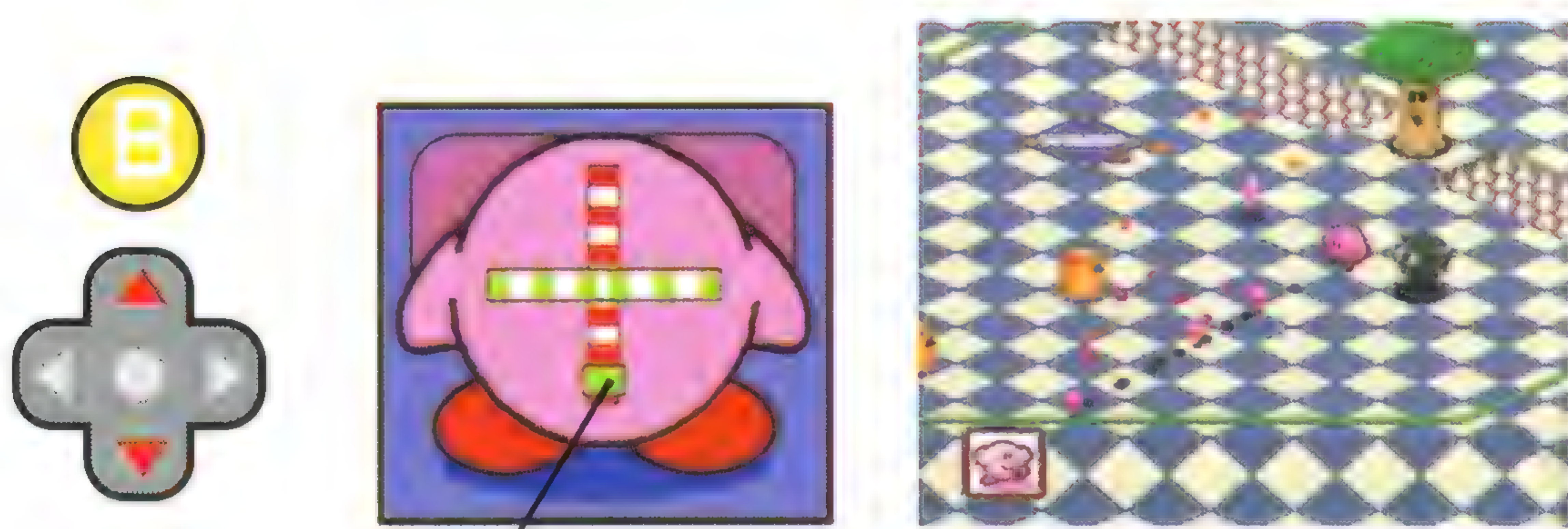
スピンパネルを開く

左右スピンやトップ・バックスピンの球筋をガイドラインで表示したい時は、Bボタンでスピンパネルを開きます。Bボタンを押したまま十字ボタンを操作することで、設定したスピンのガイドラインを表示することができます。

◆左右キーでバーを操作して左右スピン。



◆上下キーでポインターを操作してトップ・バックスピン。

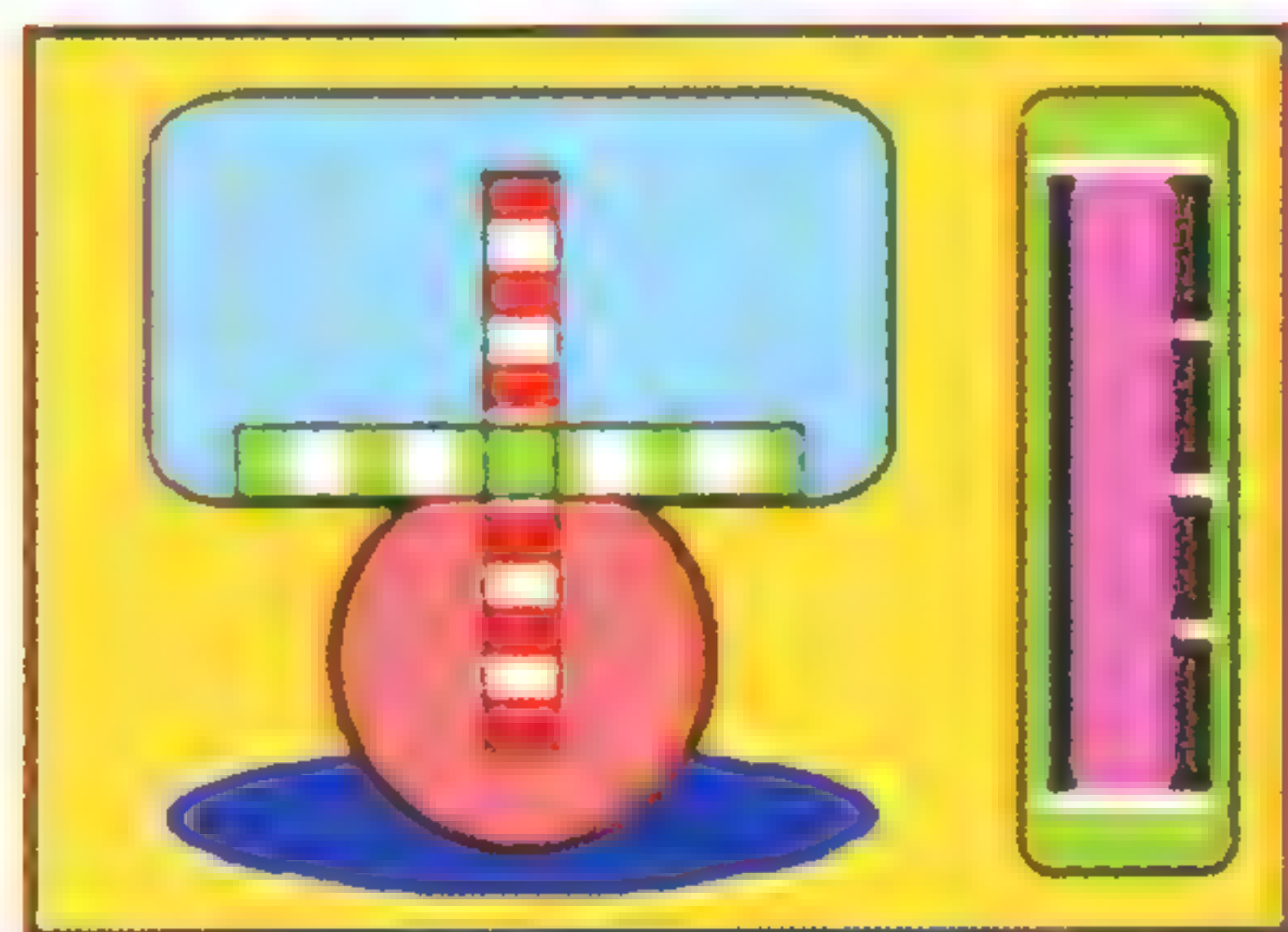


スピンパネル内で設定した通りにフライショットする場合、ショットパネル内の上下運動するマーカーと、このポインターが重なるように決定しないと、ガイドライン通りの球筋にボールは飛びません。

ガイドラインとパワーの関係

ガイド通りにショットするには、パワーメーターの決^{けっ}定^{てい}をフルパワー(一^{いち}番^{ばん}強^{つよ}い)で行^{おこ}わなければなりません。パワーメーターの上^{じょう}限^{げん}がフルパワーで、下^{した}になるほどパワーが弱^{よわ}くなります。※フルパワー決^{けっ}定^{てい}でメーターがピンクになります。

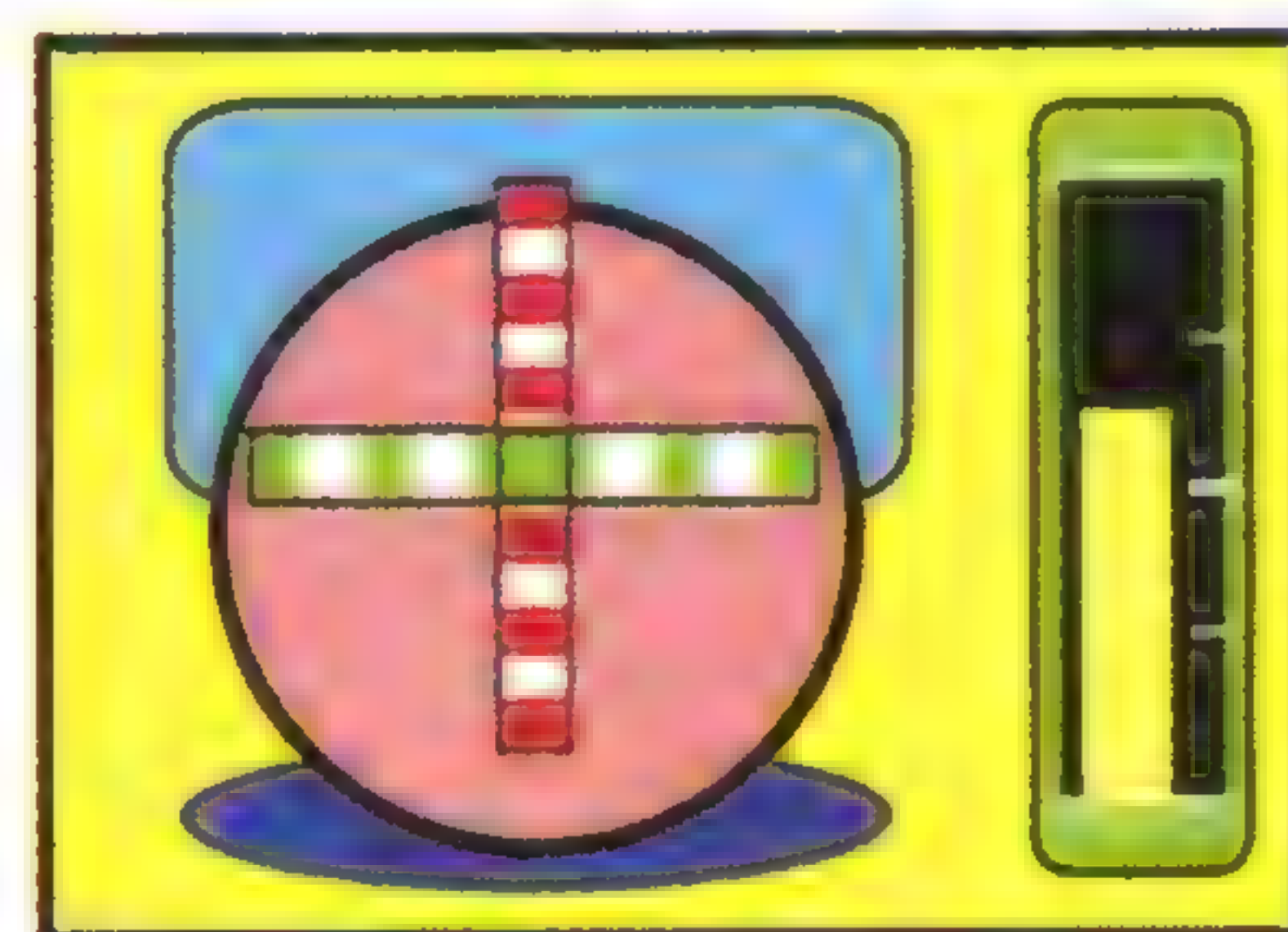
フルパワー決^{けっ}定^{てい}



フルパワー以下で決^{けっ}定^{てい}すると、パワーが弱^{よわ}くなった分^{ぶん}だけショットの距^{きょ}離^りも短^{みじ}くなります。

※ガイド表^{ひょう}示^しは変^かわりません。

パワー決^{けっ}定^{てい}弱^{よわ}め



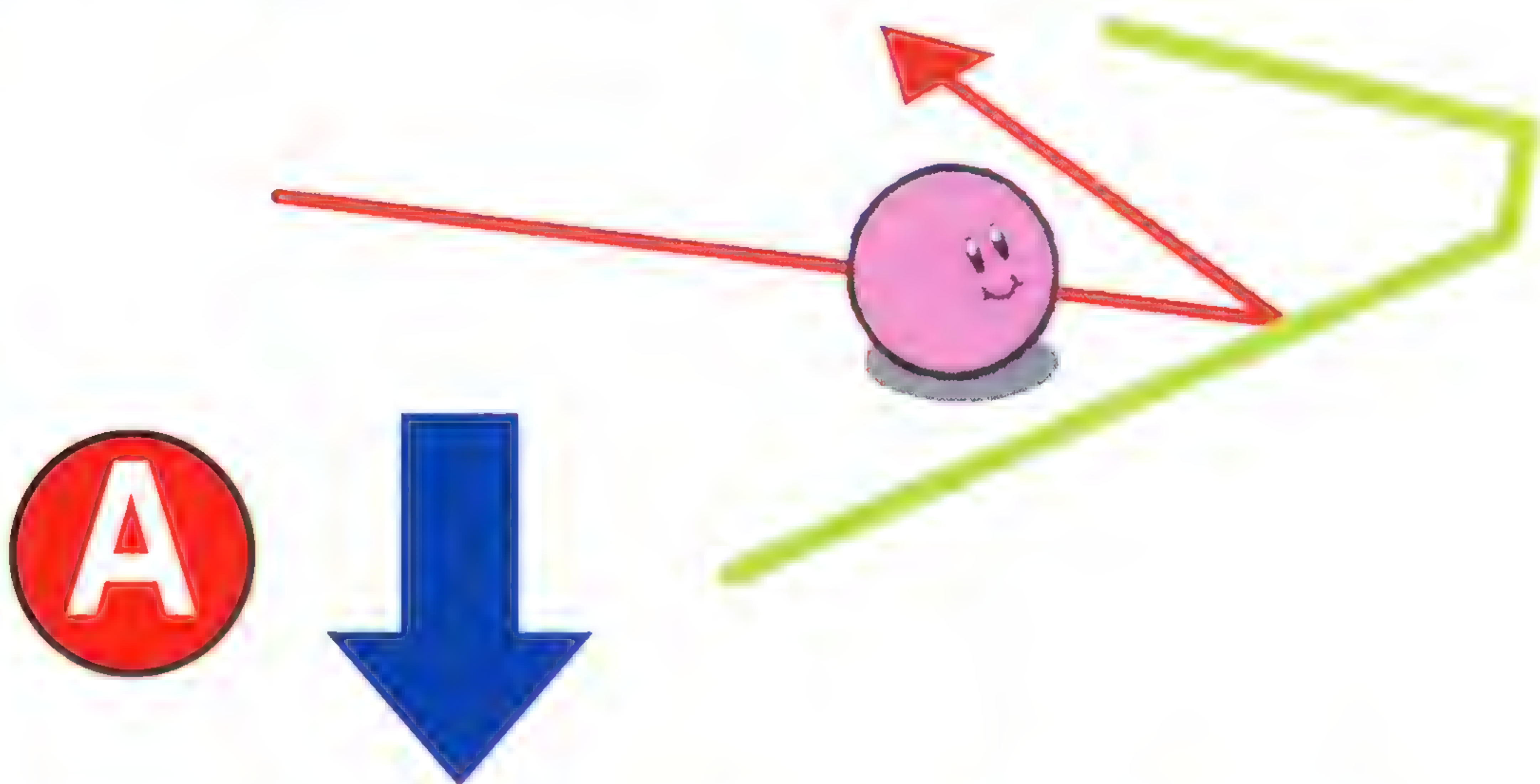
ボールを打った後の操作

がんばれボタン

ショットした後、ボール(カービィ)が動いている間にAボタンを押せば、ボールが「がんば」って、普通の状態よりもよくはずむようになります。

バウンドする瞬間や、バンパーで跳ね返る瞬間に、タイミング良くAボタンを押してください。

普通なら跳ね返りが少ない場合でも……。



がんばれボタンで跳ね返りアップ。



ゴロで平地を転がす時にも、Aボタンを連打すれば、普通に転がるよりも少しだけ距離が伸びます。

普通のゴロ



Aボタン連打



フライで平地をバウンドさせる時にも、Aボタンをタイミング良く押せば、普通より少しバウンドの距離が伸びます。

普通のバウンド



タイミング良くAボタン



水面に対してゴロショットしたり、トップスピンの状態でフライショットすると水面をバウンドすることができますが、バウンドする直前にタイミング良くがんばれボタンをプラスすることで距離をよりのばすことができます。



能力を持つ敵を星にすると、能力を手に入れることができます。能力が手に入るとコンディションパネルに取った能力が表示され、パネルが点滅します。能力キャラクターは10種類存在し、コース中でつねに点滅しています。

ハイジャンプ能力取得

パネルが点滅



※能力を手に入れると、コース上のカービィも点滅します。



手に入れた能力は取った瞬間からBボタンで使うことができます。ボールが動いている時に、使いたいポイントでBボタンを押してください。

Bボタンを押すと能力使用。

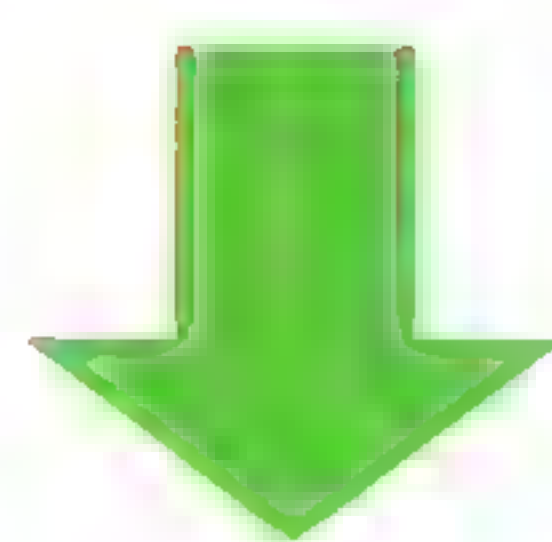


※ボールが水の中にある時は、能力を使うことができません。

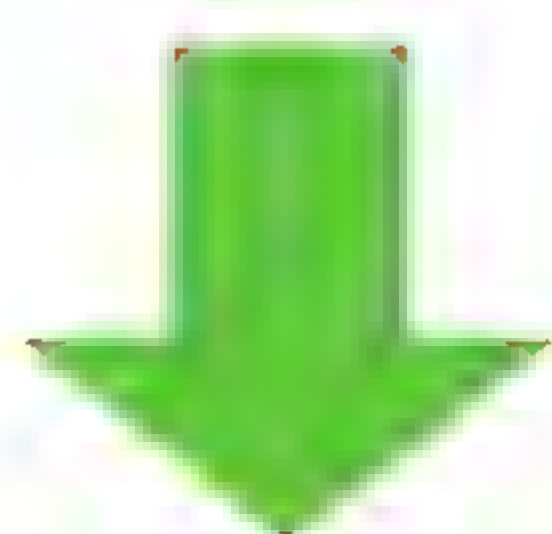
能力のうりよくを使用ししながら、さらに能力キャラクターのうりよくをクリアして
 いくと、1打中だちゅうでの能力の連続使用れんぞくが可能しになります。
 ただし、1つの能力のうりよくにおける1打中だちゅうの使用回数しは1回かいのみです。

バーニング能力取得のうりよくしゅとく

バーニングで加速かそく



ニードル能力取得のうりよくしゅとく



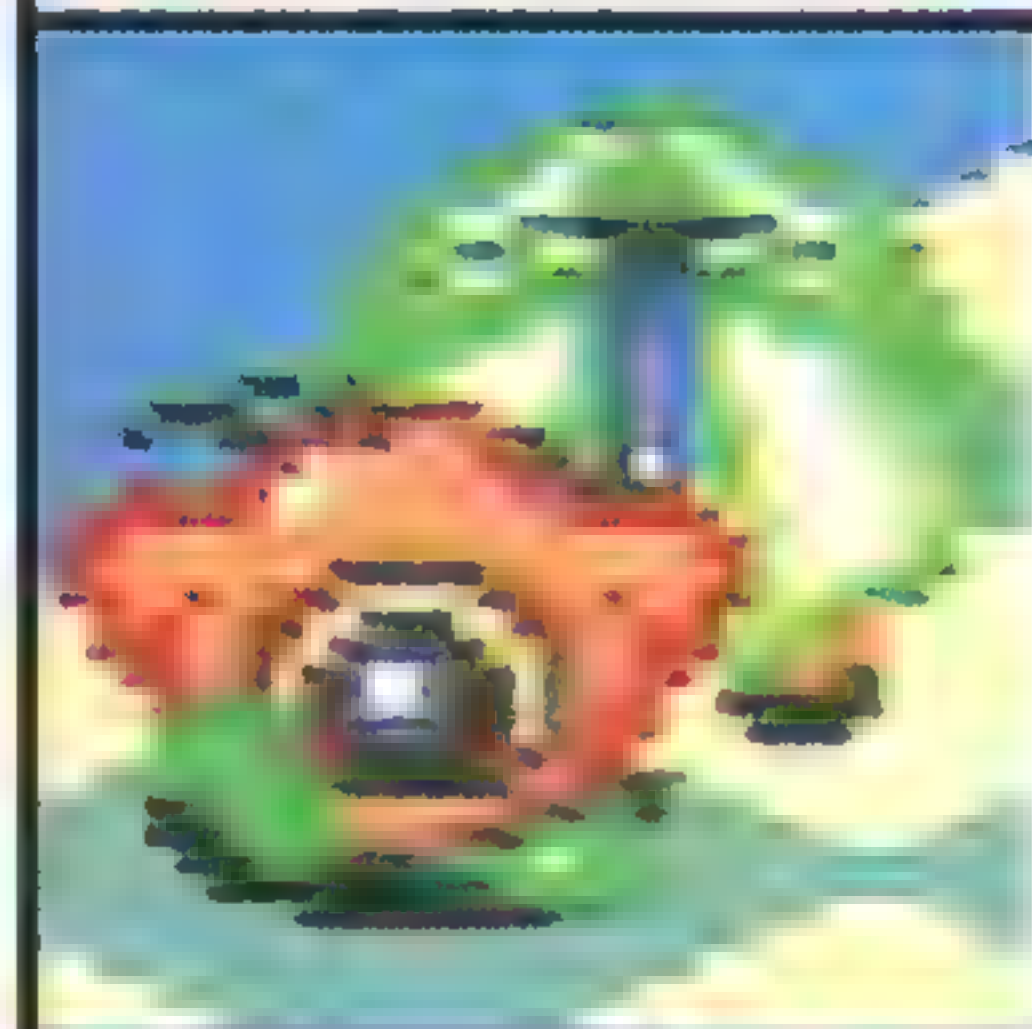
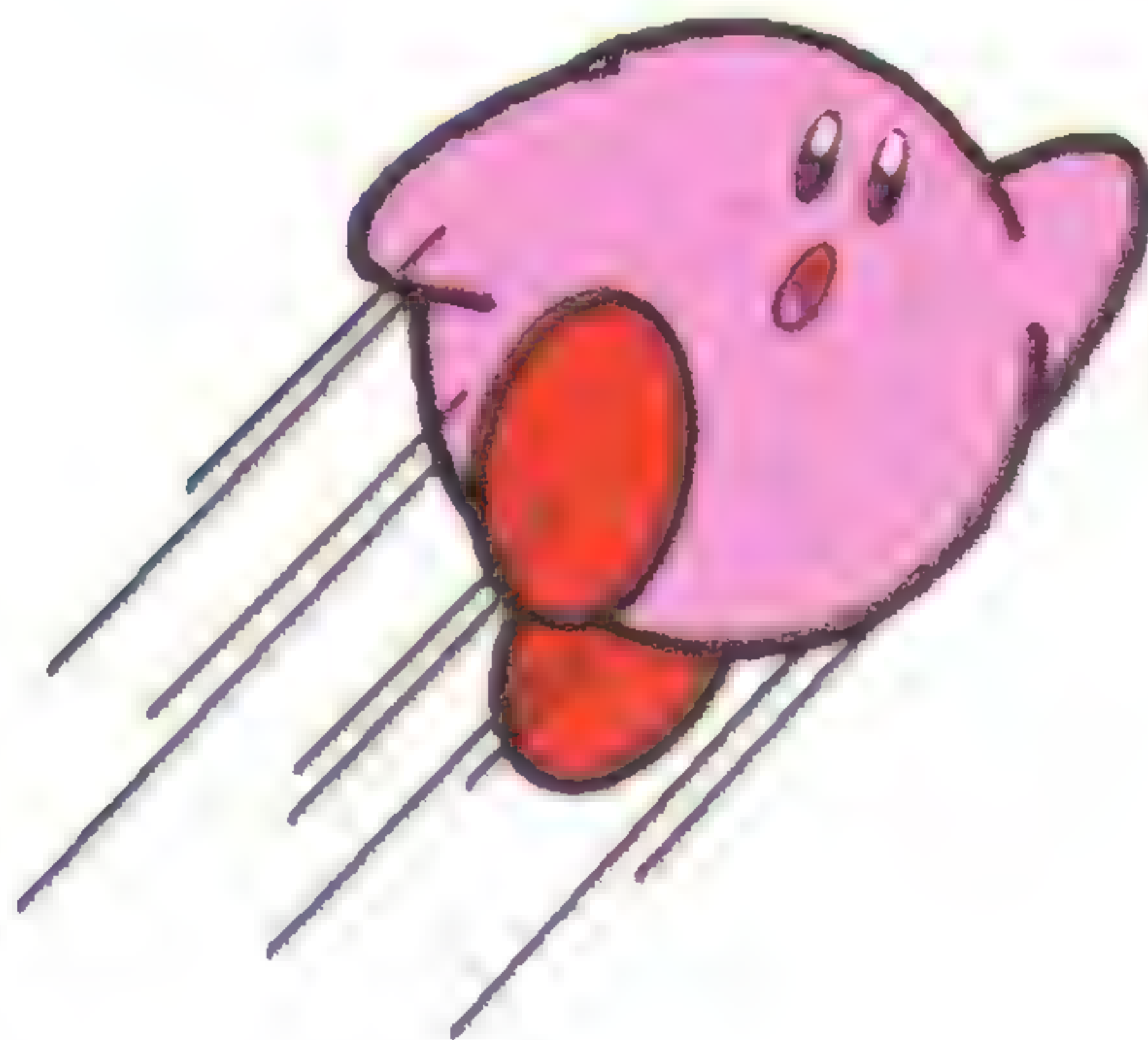
ニードルでストップ



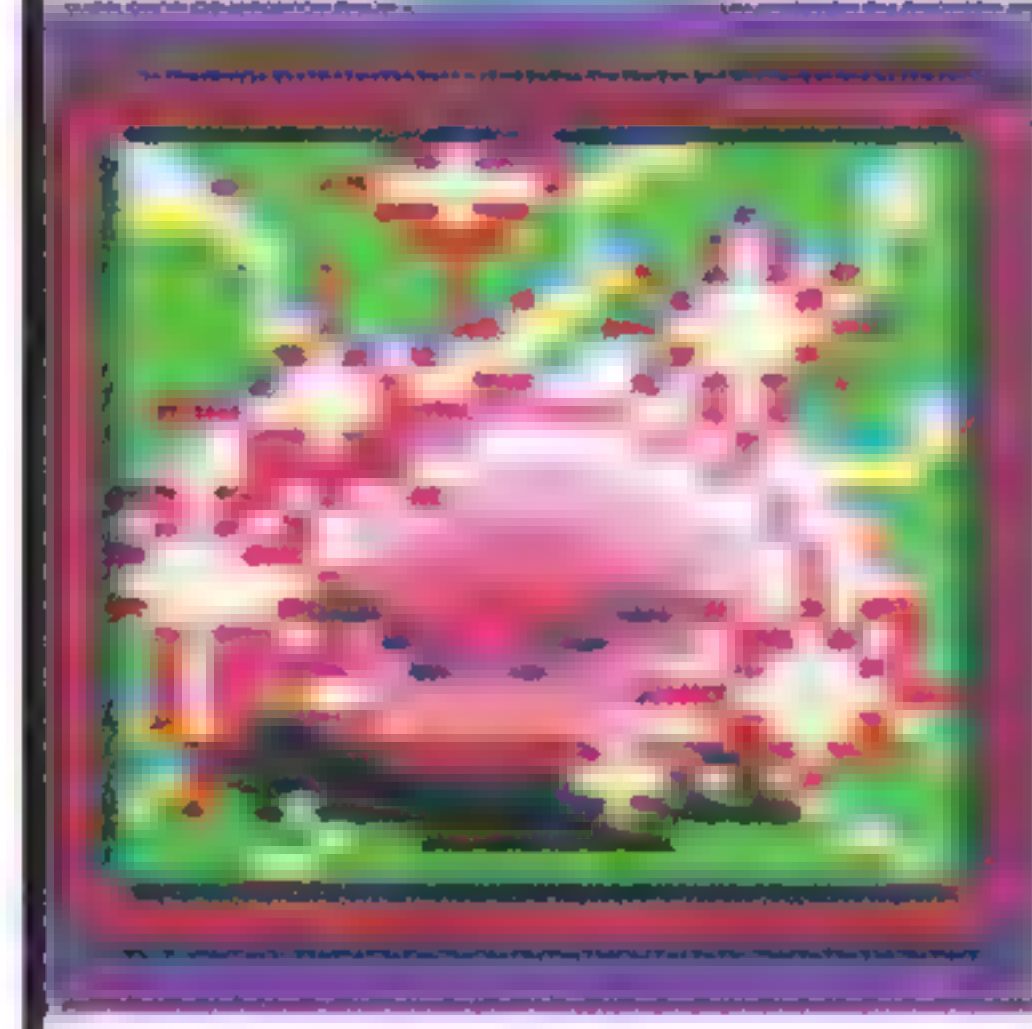
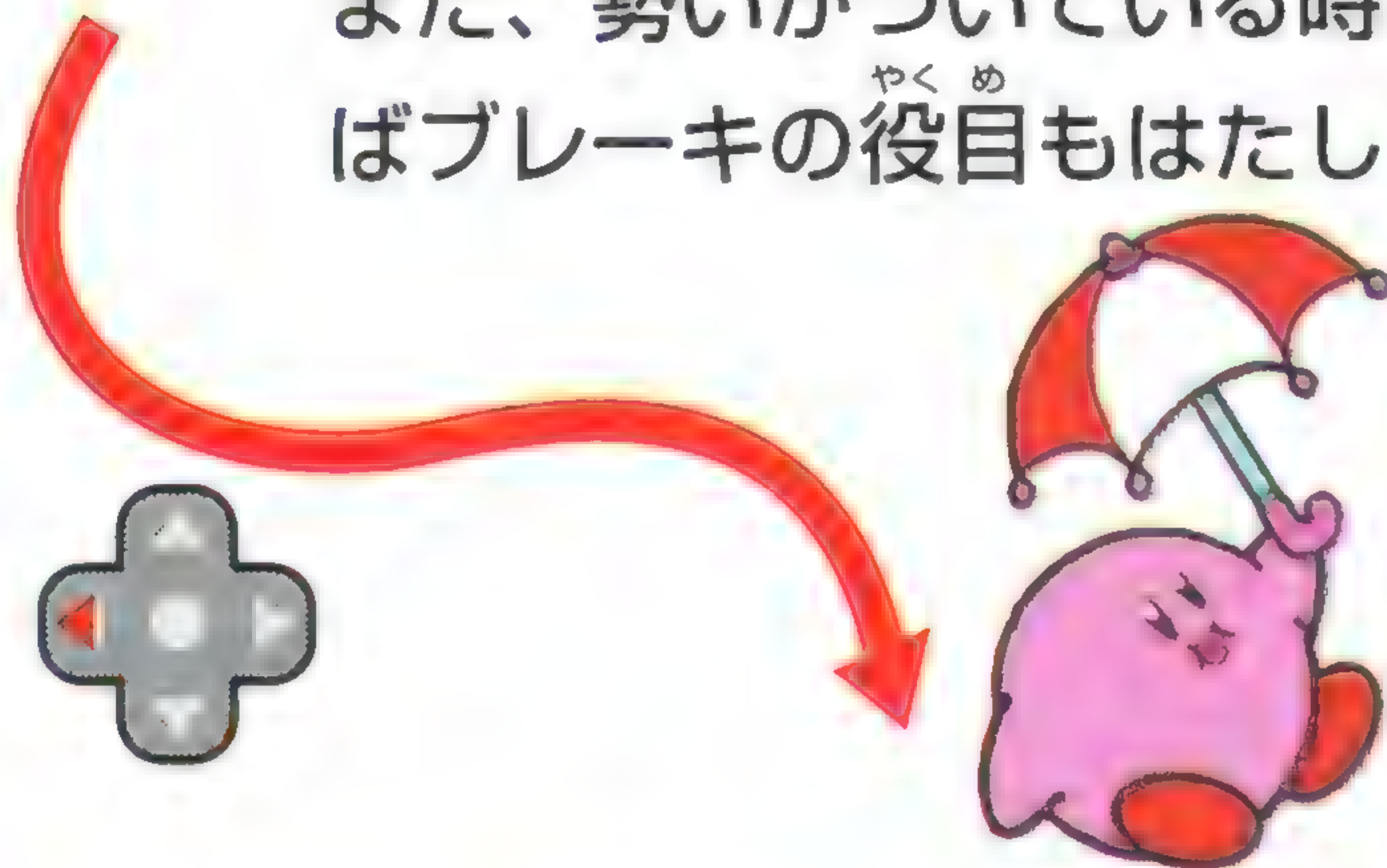
いちだかのう
 一打で可能



ハイジャンプ より高く飛び上がることができます。



パラソル 落下するのを十字ボタンでコントロールできます。また、勢いがついている時に使えばブレーキの役目もはたします。

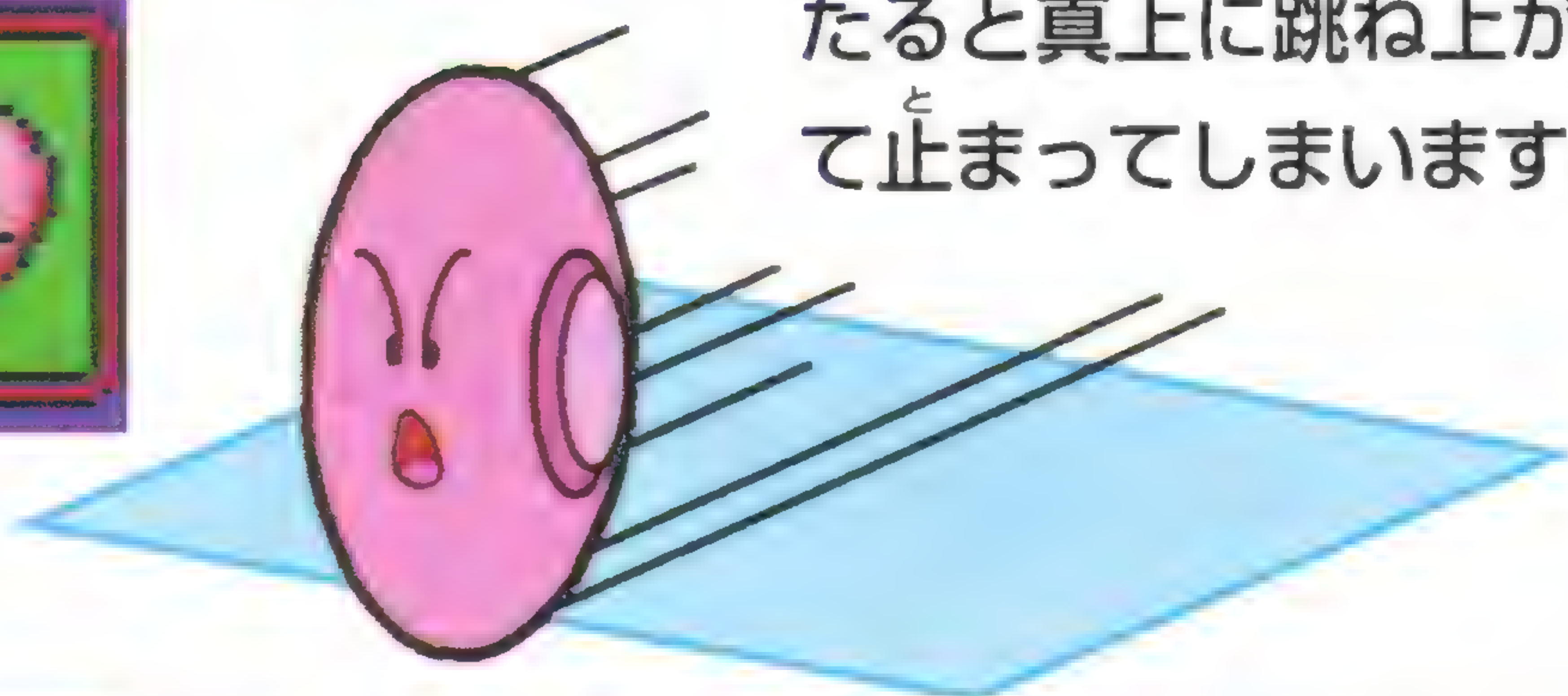


スパーク ウィスピーやクラッコを破壊することができます。



ホイール

つか使った瞬間から加速して、
みず水やバンカーの上も通過
できます。バンパーに当
たると真上に跳ね上がっ
て止まってしまいます。



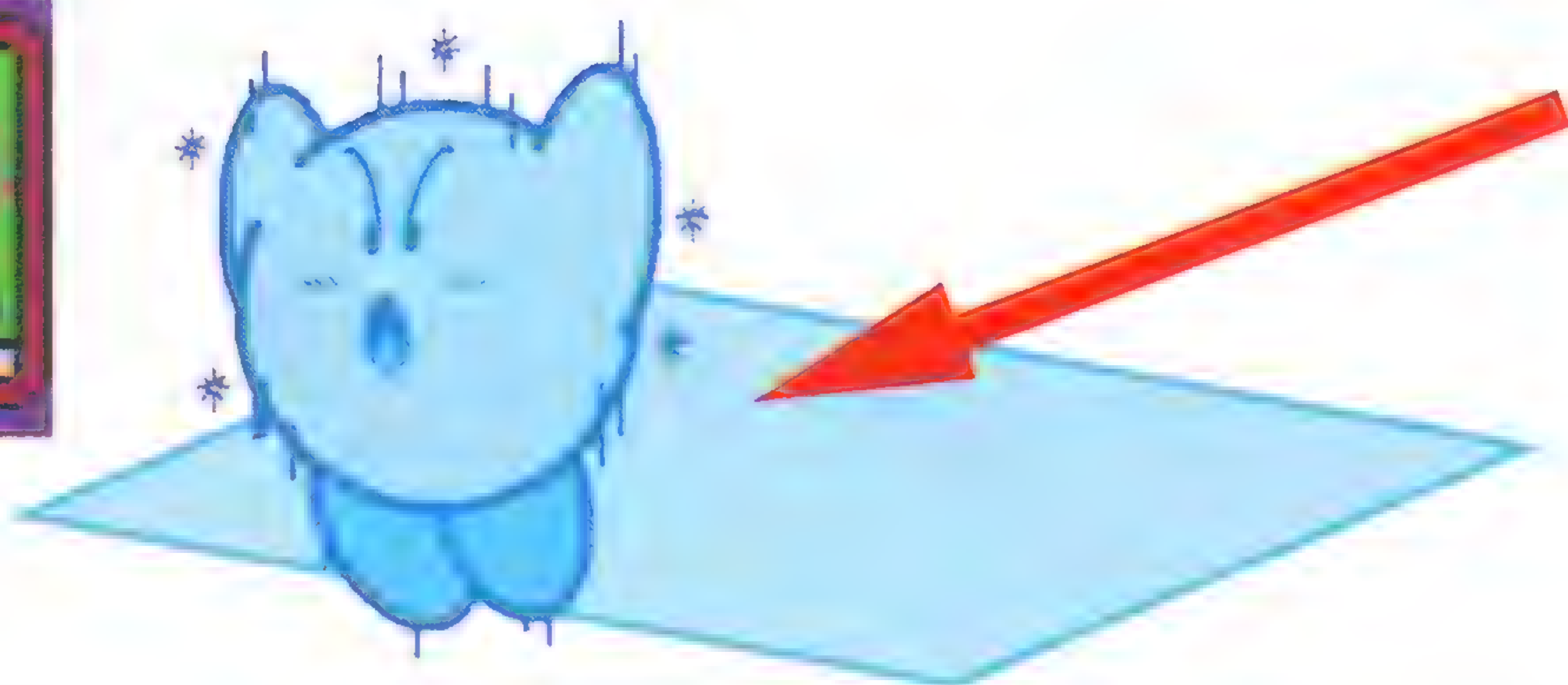
ストーン

つか使ったその場で静止する
ことができますが、斜面
ではすべり落ちてしまい
ます。



フリーズ

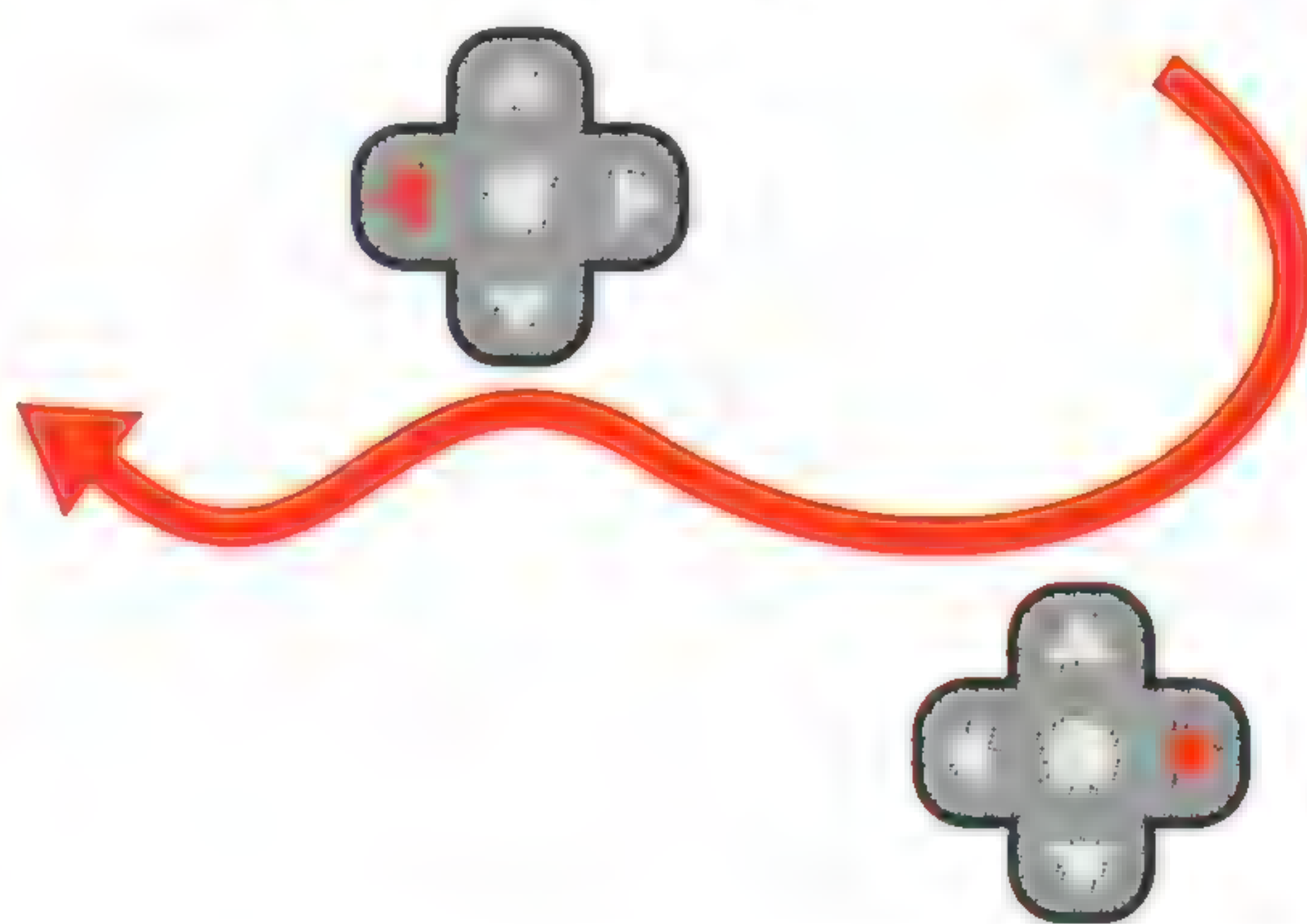
すいめん水面を凍らせながらすべ
ることができます。





トルネード

じゅうじ 十字ボタンの左右で進行
ほうこう 方向をゆっくりと曲げて
すす 進むことができます。



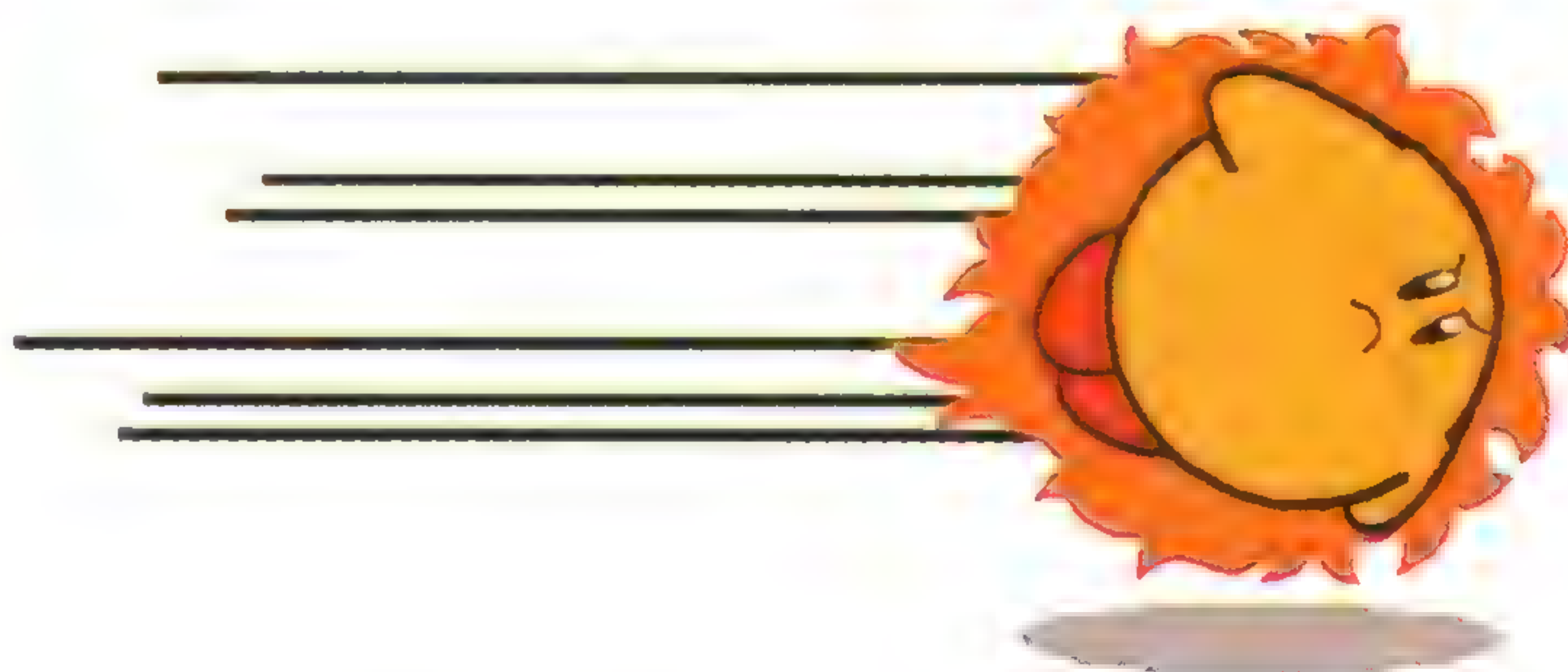
ニードル

ストーンと違って斜面でも
せいし 静止することができます。
ただし、いきおいが
ついている時に使うと、と
まる位置が多少ズレます。



バーニング

いっていじかん 一定時間、きゅうかそく 急加速して
きょ 距離が伸びます。バンパー
にあたるとはかえ 跳ね返ります。





ユ-フォー (制限時間10秒)

十字ボタンの左右で、進行方向を直角に曲げながら一定の高度を飛ぶことができます。ただし、バンパーに当たってしまうと能力使用は終了になります。



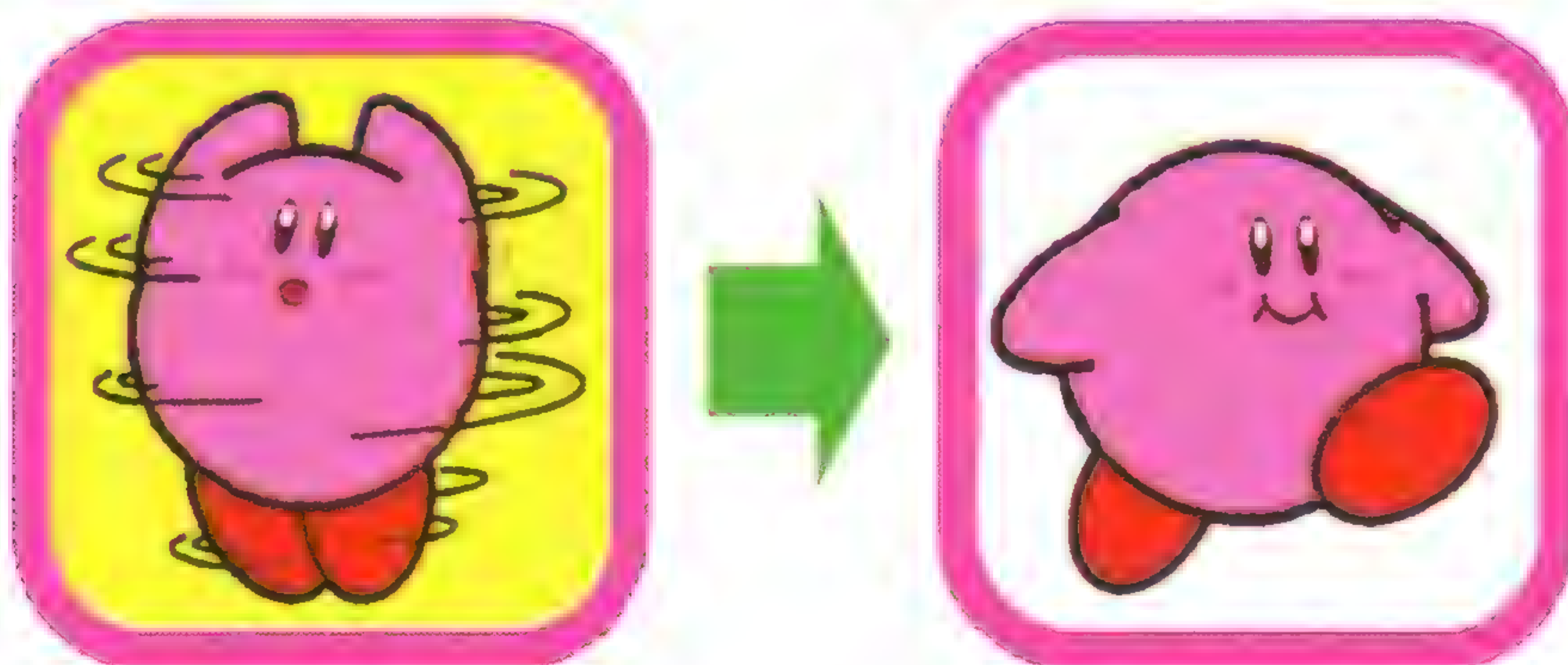
※能力使用中にBボタンを押すと、能力を解除できます。

能力を持った状態でコース外に落ちた場合、あるいはバイタリティがなくなった場合は、持っていた能力は失ってしまいますが、能力をなくさない限りは次のホールへ持ち越すことができます。ただし、コースでのプレイが終了すると手持ちの能力もそのコースで終了となります。

ボールがコース外に落ちると・・・



パネルの能力表示がノーマル状態になります。



だい おう たい せん デデデ大王との対戦

1プレイゲームで8コースを終了後、いよいよデデデ大王との対戦が可能になります。今度はなにやら強力な助人を従えて、カービィが来るのを今か今かと待ち受けているらしいのです。さア、デデデ大王を倒して、プププランドの星たちを取り戻しましょう。



- ※デデデ大王との対戦には、できるだけたくさんのストックを持って臨みましょう。
- ※デデデ大王との対戦の際には、パワーメーターが表示されず、常にマックスパワーの状態です。

コンティニュー

コンティニュー(1プレイゲーム)

ボールを^{すべ}全て^{うしな}失ってしまうと
ゲームオーバーとなり、右の^{みぎ}
^{がめん}画面でコンティニューかゲー
ムエンドのどちらかを選^{えら}ぶこ
とになります。



コンティニュー	クラスセレクト画面に ^{がめん} 戻 ^{もど} り、クリアできな かったコースをやり直 ^{なお} す。
ゲームエンド	タイトル画面に ^{がめん} 戻 ^{もど} り最初 ^{さいしょ} から選 ^{えら} び直 ^{なお} す。

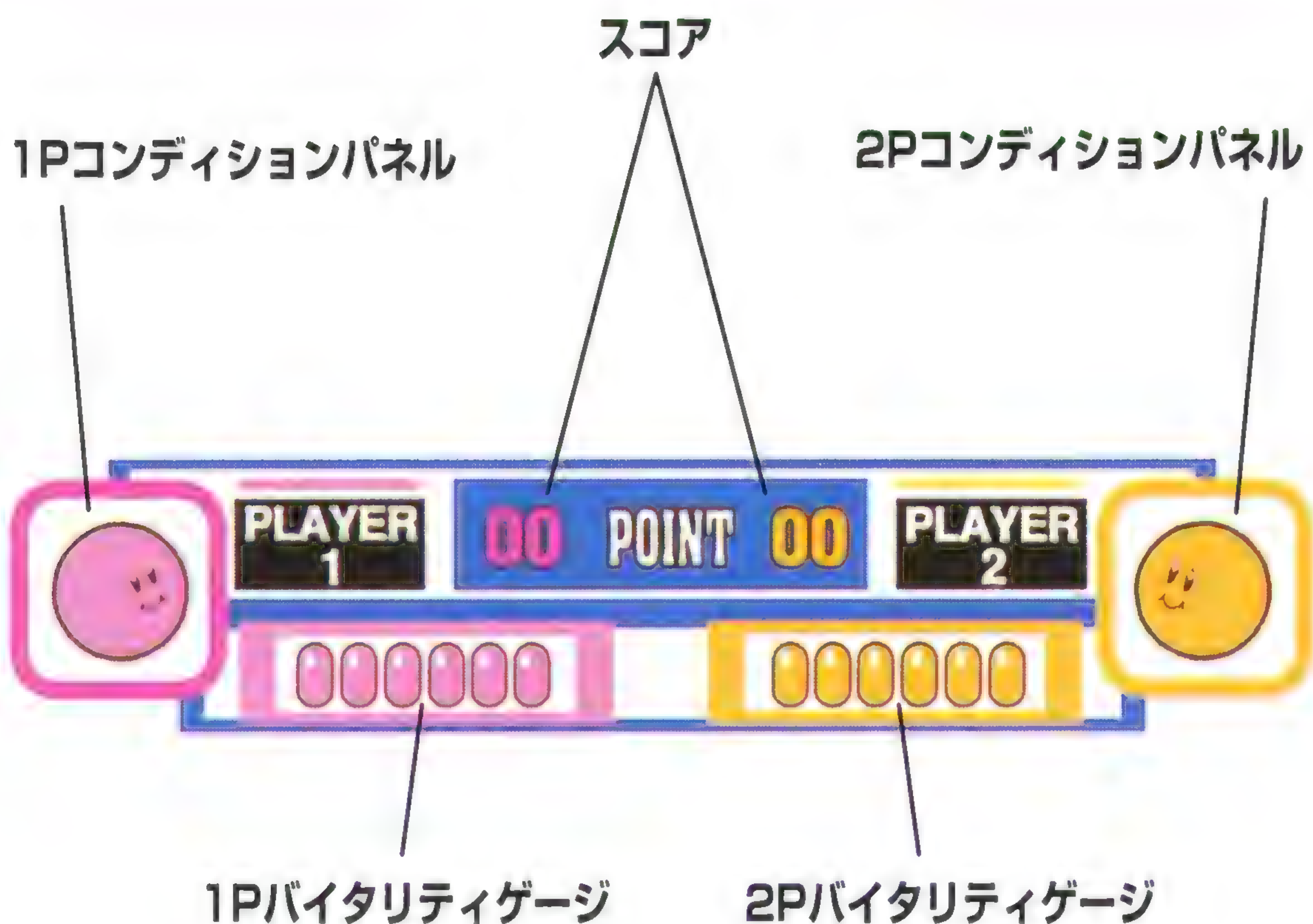
戻る

ゲームの^{とちゅう}途中からコースセレ
クト画面やタイトル画面に^{がめん}戻^{もど}
りたければ、スタートボタン
で右画面の^{みぎ}パネル^{がめん}を開^{ひら}きます。



ふたり よう 2人用ルール

インフォパネル



※ ひとり よう とつ よう しょうりゃく
※ 1人用と同様のものは省略しています。

● バイタリティ

それぞれのワクに6つ^{あた}与えられます。バイタリティが0になった方は1回^{かい やす}休みとなります。



● スコア

2人用は^{ふたり よう}ポイント^{せい}制となっており、プレイ中のコース^{ちゅう}におけるトータルスコアがここに^{ひょう じ}表示されます。

● 1P用・2P用コンディションパネル

能力^{のうりよく}を取得^{しゅ とく}した時^{とき}や、能力^{のうりよく}が入れ換^{い か}わった状態^{じょうたい}を^{ひょう じ}表示します。2P側のカービィは、黄色^{き いろ}で^{ひょう じ}表示されます。

コースセレクト

コースセレクト画面に表示された4つのコースは、十字ボタンの左右で自由に選ぶことができます。コースを選んだら、スタートボタンかAボタンで決定してください。

※1プレイゲームで、全コースメダルを取得すると、2プレイゲームだけに関するプレゼントがもらえます。



ウィスピーウッズコース

シャイン・ブライトコース

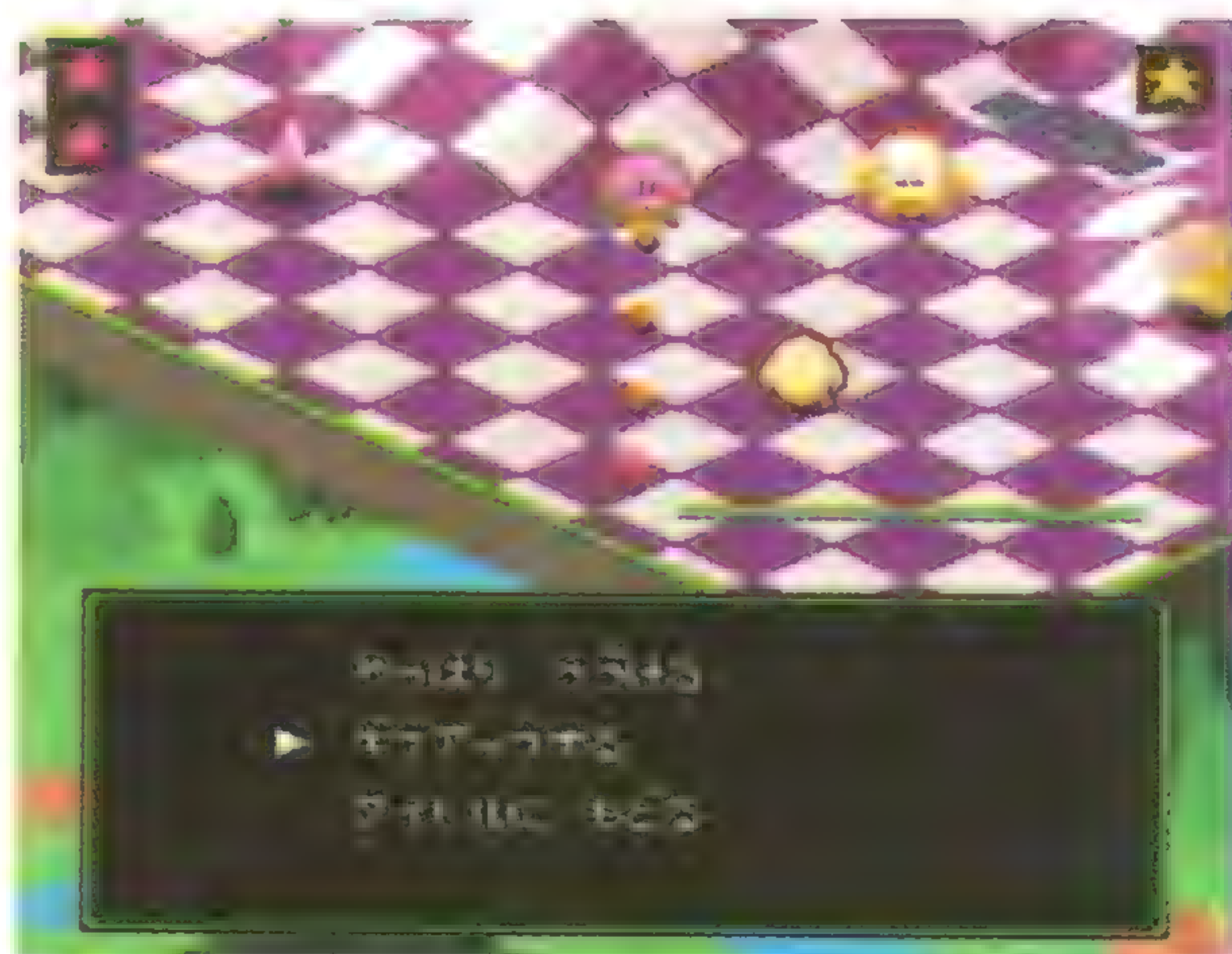
クラッココース

ゴルドーコース

2人用ゲームにおけるスコアはポイント制になっており、8ホールの合計ポイントの高い方がそのコースでの勝者となります。コースでのプレイが終了するとお互いのスコアが表示され、つづいてコースセレクト画面に勝敗が表示されます。

ギブアップ

ゲームの途中でギブアップをするか、タイトル画面に戻りたければ、スタートボタンで右画面のパネルを開き、Aボタンで決定します。



ハンディキャップ設定

ゲームを始める前の先攻・後攻の決定と、相手とのハンディキャップをこの画面で設定します。

お互いのダイスが回転するので、Aボタン決定することで目を出します。数の大きい方が先攻となります。同じ数の時は再びダイスが回転します。



十字ボタンの上下で各項目を選び、左右でハンディ設定します。

ショット パワー SHOT POWER	ショットする時の強さを変えて、飛距離に差をつけることができます。	
パワー100%	パワー90%	パワー80%

ガイド ライン GUIDE LENGTH	ガイドラインを、何バウンド目まで表示するのかを設定できます。	
3バウンド	2バウンド	1バウンド

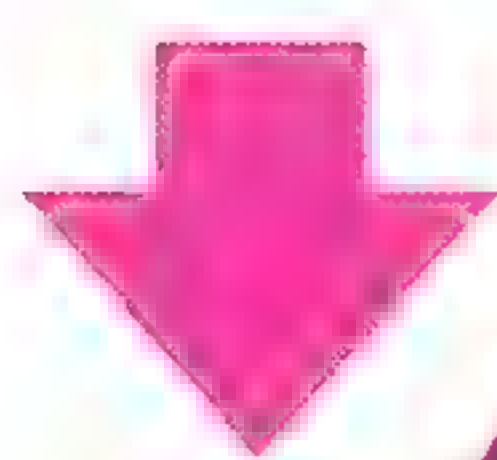
マーカー スピード MARKER SPEED	トップ、バックスピンを決定する際のマーカーのスピードを設定できます。	
ふつう	ややはやい	はやい

十字ボタンでカーソルをEXITに移動して、スタートかAボタンで決定することができます。

ルール

せんこう じゅんばん だ こうたい かわ
先攻から順番に1打ずつ交代でプレイしていきます。1P側
がクリアした星はピンク色になり、2P側は黄色になります。
ただし、自分の星(ポイント)に相手のボールがぶつкаると、
あいて ほし ほし いろ い か
相手の星になって、星の色も入れ換わってしまいます。も
ちろん、その逆もあります。

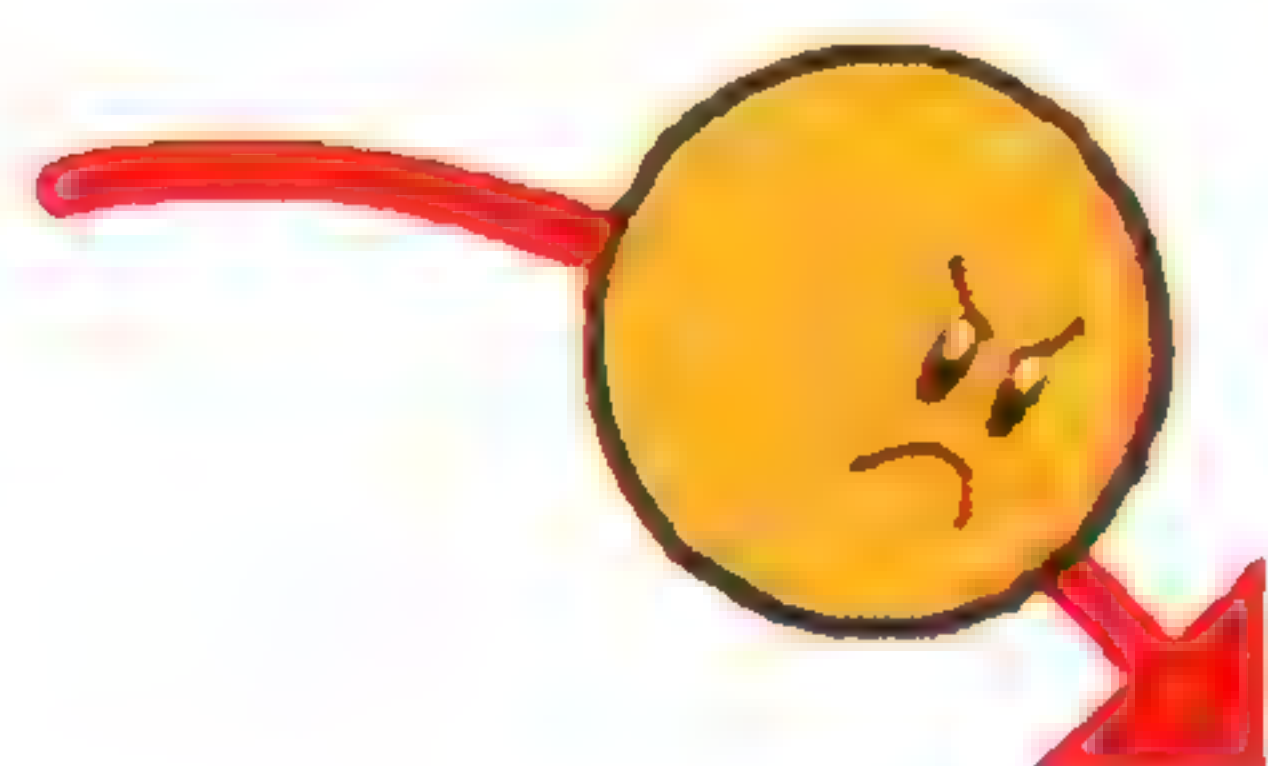
かわ ほし
1P側がポイントにした星でも・・・。



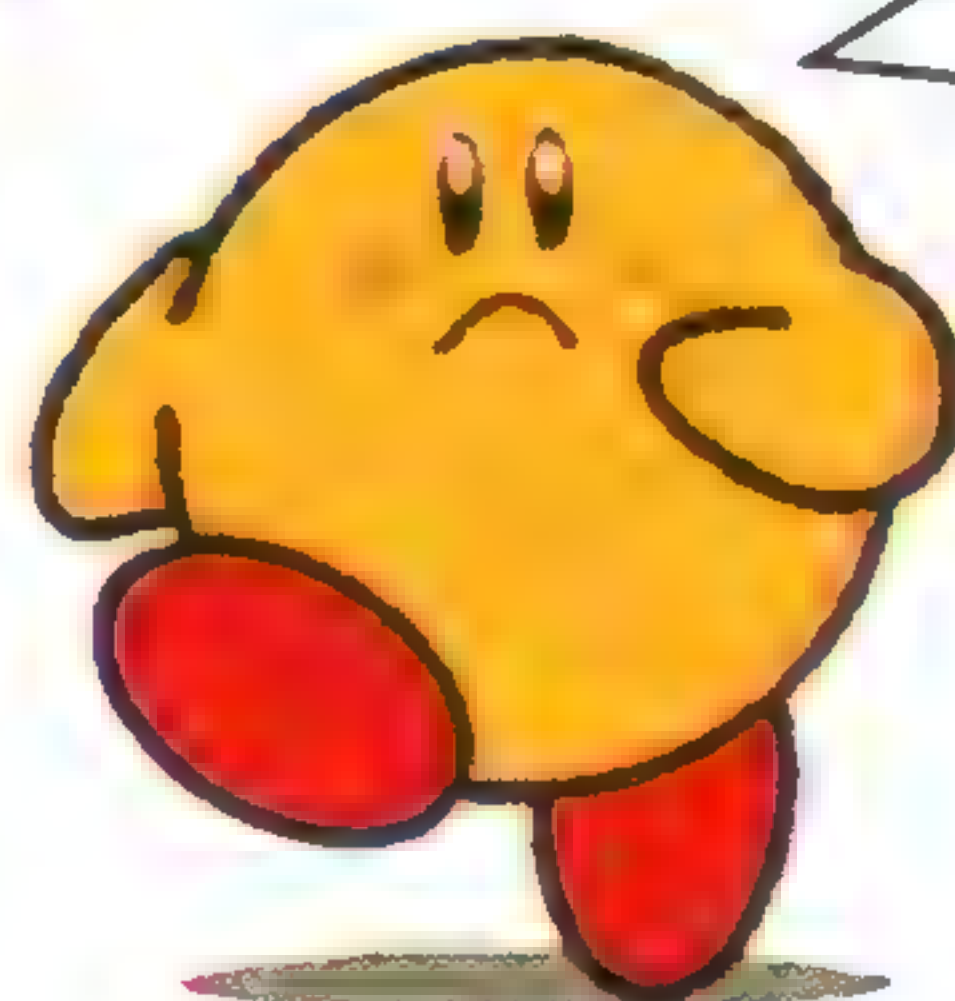
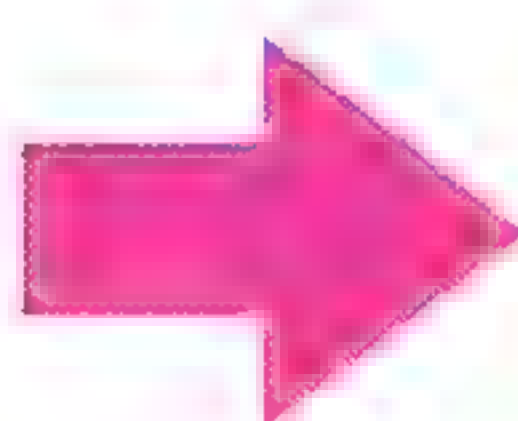
かわ かわ
2P側がぶつкаると2P側のポイントに。



どちらかがカップインしてプレイ中のホールを終了するま
では、星は何度でも色を変える(ポイントを奪う)ことがで
きます。ポイントに関係なく、そのホールでカップインし
た方が次のホールで先攻となります。



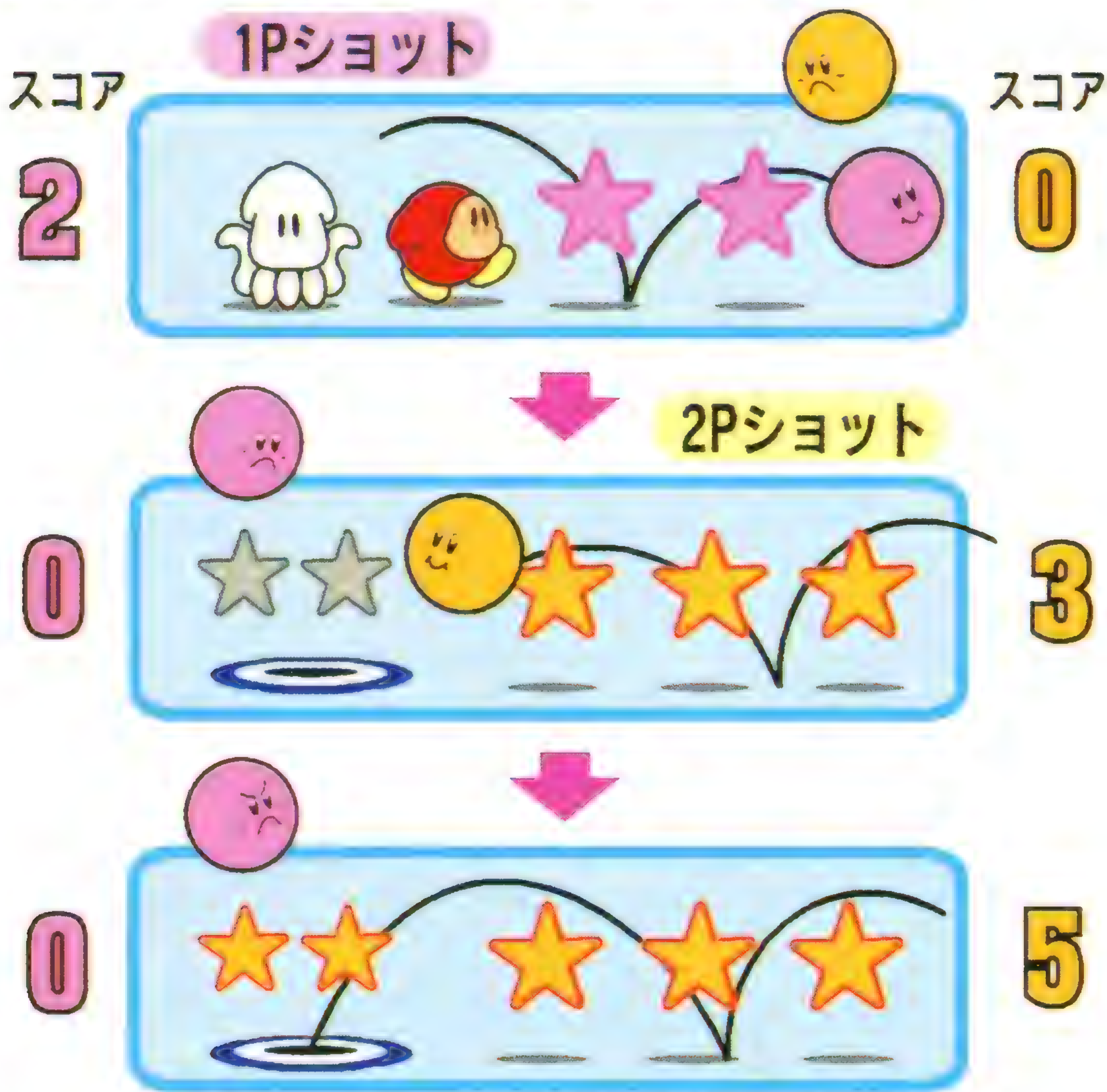
カップイン



つぎ
次のホール
せんこう
は先攻だ。

最後に残った敵がカップになりますが、その時カップの上には星が2個現れます。カップインしても、カップ上に表示された星をクリアしなければ、ポイントにはなりません。

★カップ上の星をクリアすると2ポイント



手に入れたポイントは、画面の左右両端に表示されます。



バイタリティ

バイタリティは最初6つ与えられます。1プレイゲームと同様に1打で1つ減ります。バイタリティが0になると1回休みとなり、次の番はバイタリティ4つの状態から始めることになります。

●自分のボールを相手のボールに当てることで、相手のバイタリティを1つ減らすことができます。



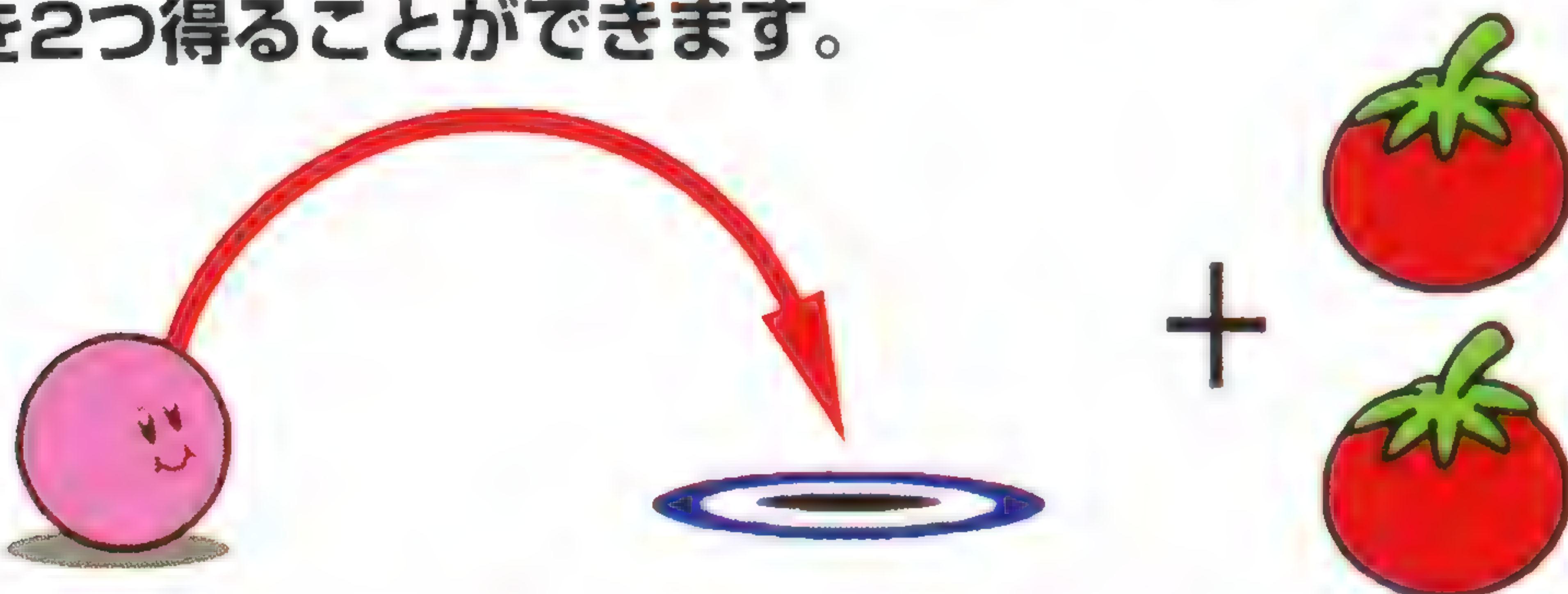
※能力を使用しながら、相手にぶつかった場合は、より大きなダメージを与えることができます。

※相手のボールと接している状態でショットした場合は、相手のボールには当たりません。

●マップ外に自分のボールを落としてしまうと、自分のバイタリティが2つ減ります。



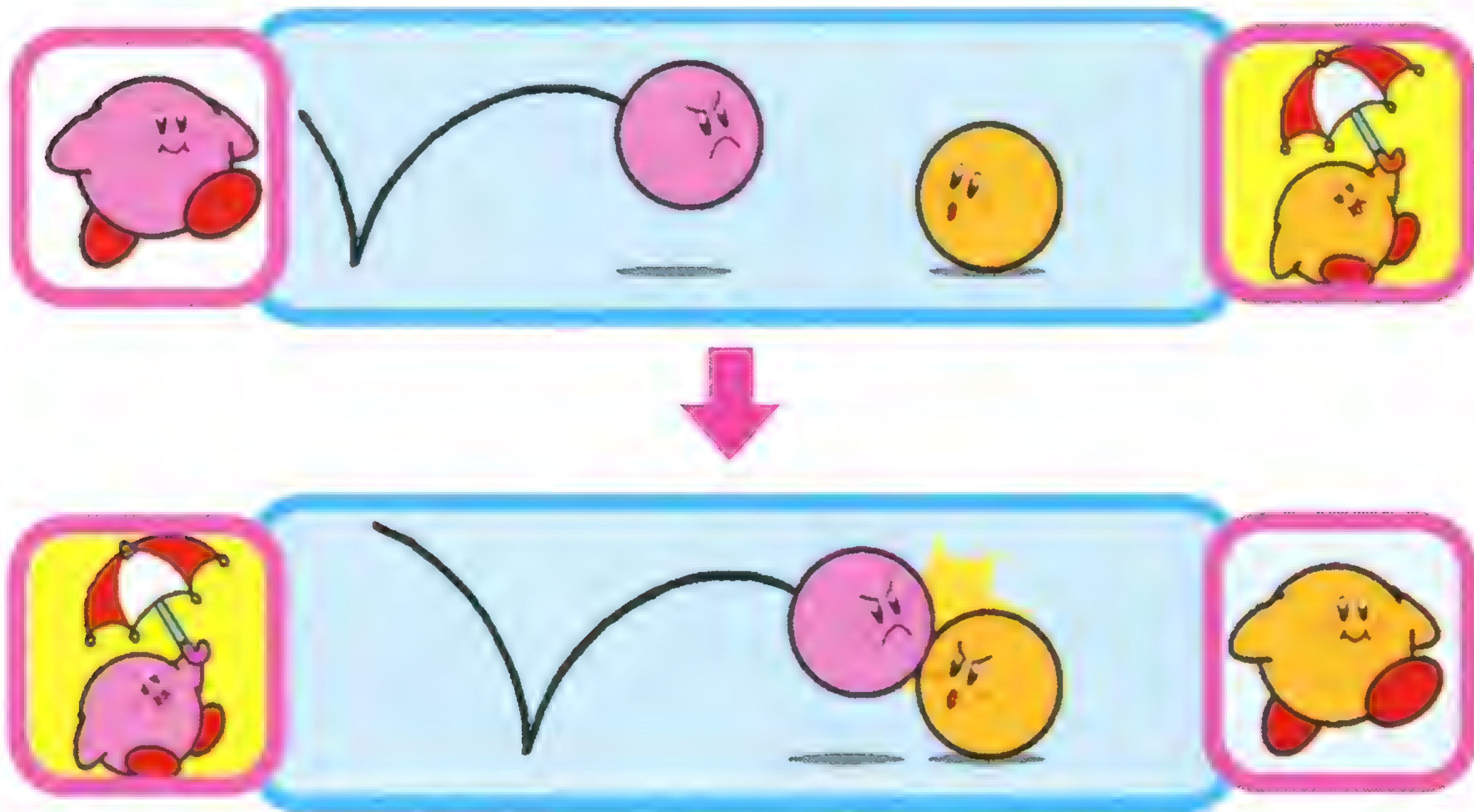
●カップインした方は、ポイント差に関係無くバイタリティを2つ得ることができます。



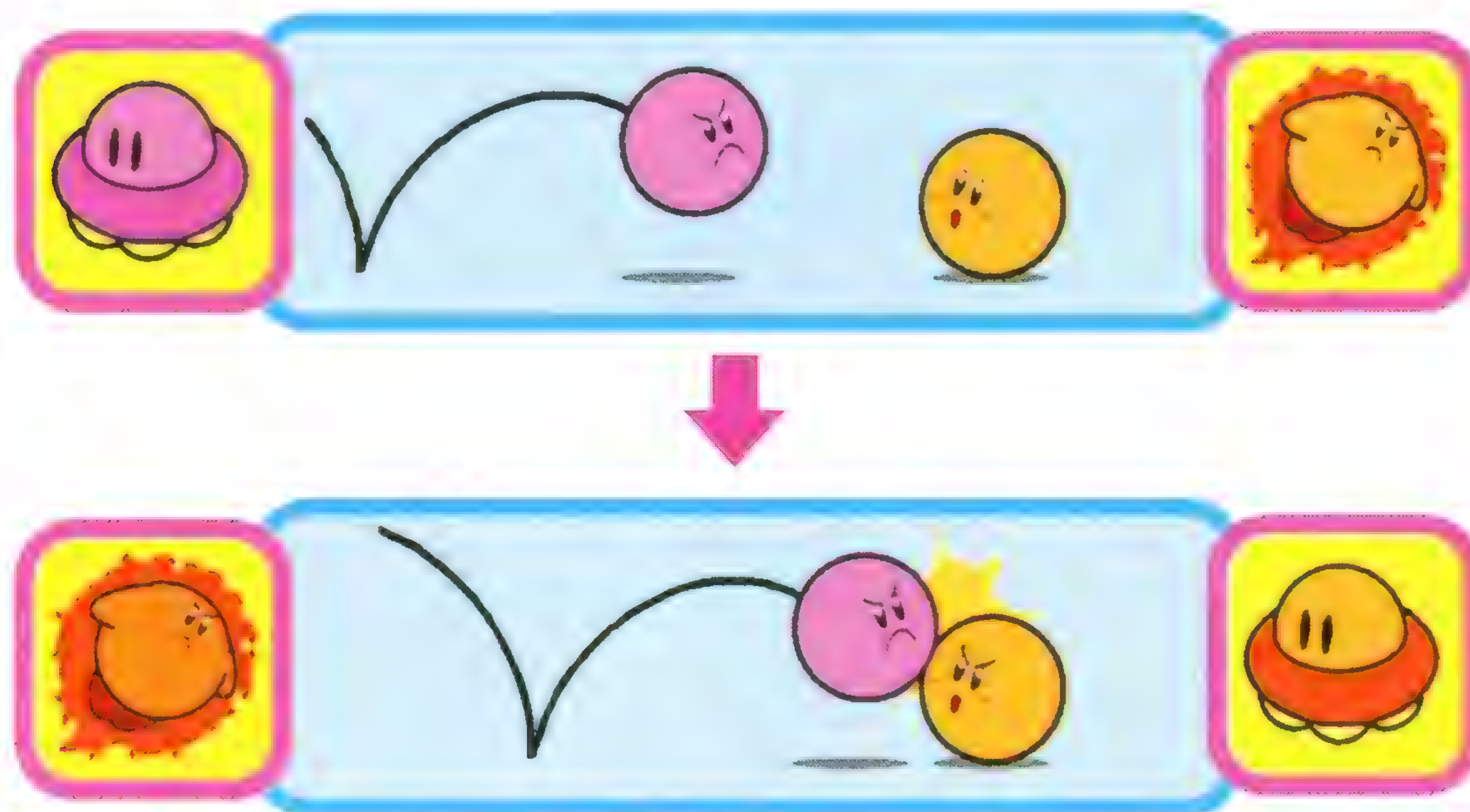
※2プレイゲームには、持ち球の制限がありません。

のうりよく こう かん
能力の交換

あいて なん のうりよく も ば あい あいて
相手が何らかの能力を持っていた場合、相手のボールにぶ
つかることによって、その能力を奪い取ることができます。



たが なん のうりよく も ば あい あいて
お互いが何らかの能力を持っていた場合、相手のボールに
ぶつかることによって自分の能力と相手の能力を交換できます。



あいて のうりよく し ようちゅう し ぶん
※相手がニードルやストーン能力を使用中だったり、自分
が能力を使用しながら相手にぶつかったりすると能力の
交換はできません。

てき

敵キャラクター・スイッチ・ヤクモノ

ふ つう

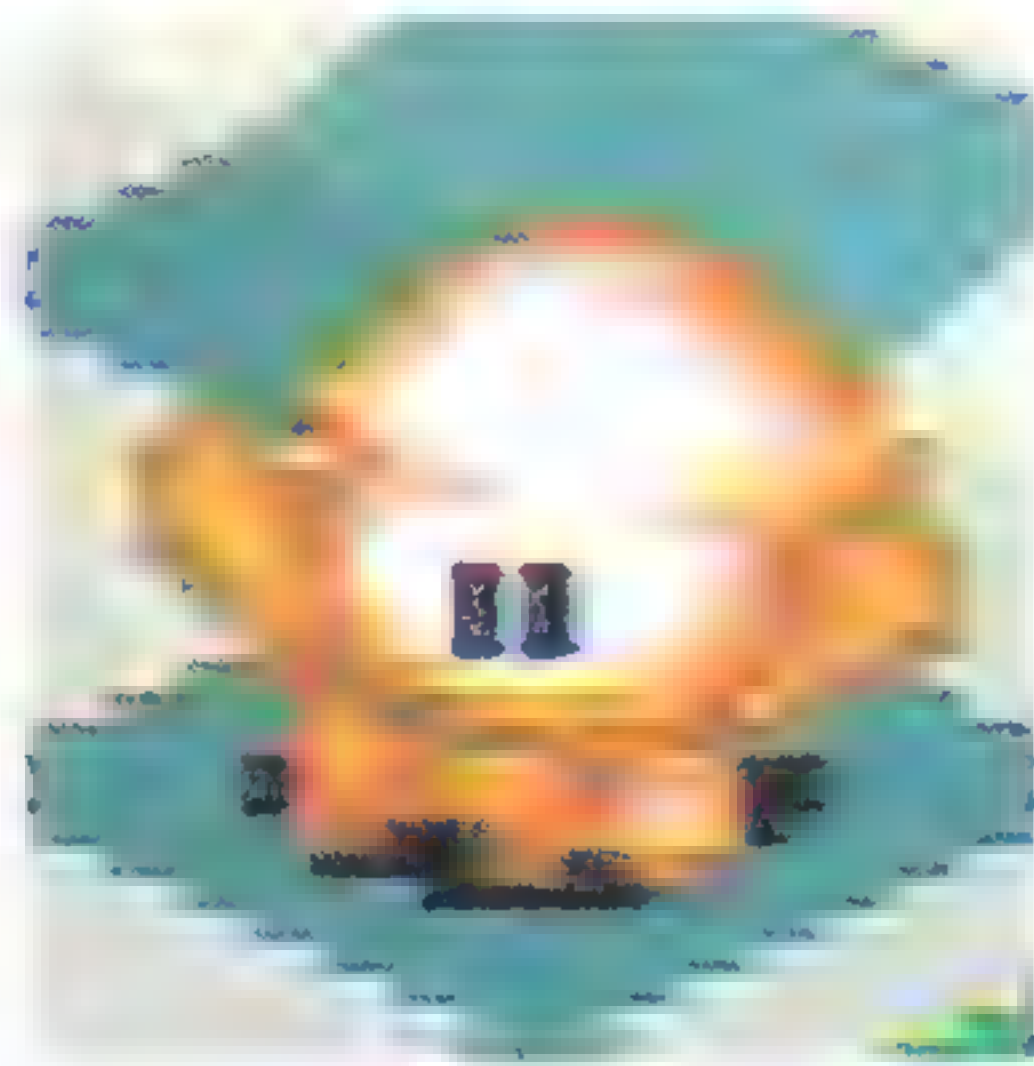
普通のキャラクター

のうりょく

能力もダメージもなく、クリアするとただ星になるだけのキャラクターです。

ほし

ワドルディー スクイッシー ブルームハッター カブー



くう ちゅう

空中にいるキャラクター

くう ちゅう

う

こん なん

空中に浮いているのでクリアするのが困難ですが、ガイドラインの影と、キャラクターの影が重なるように狙うのがコツです。後は、うまくパワー調整をしてクリアしてください。

かげ

かげ

かさ

ねら

あと

ちょう せい

ユーフォー

アンプキン

ギャスパー

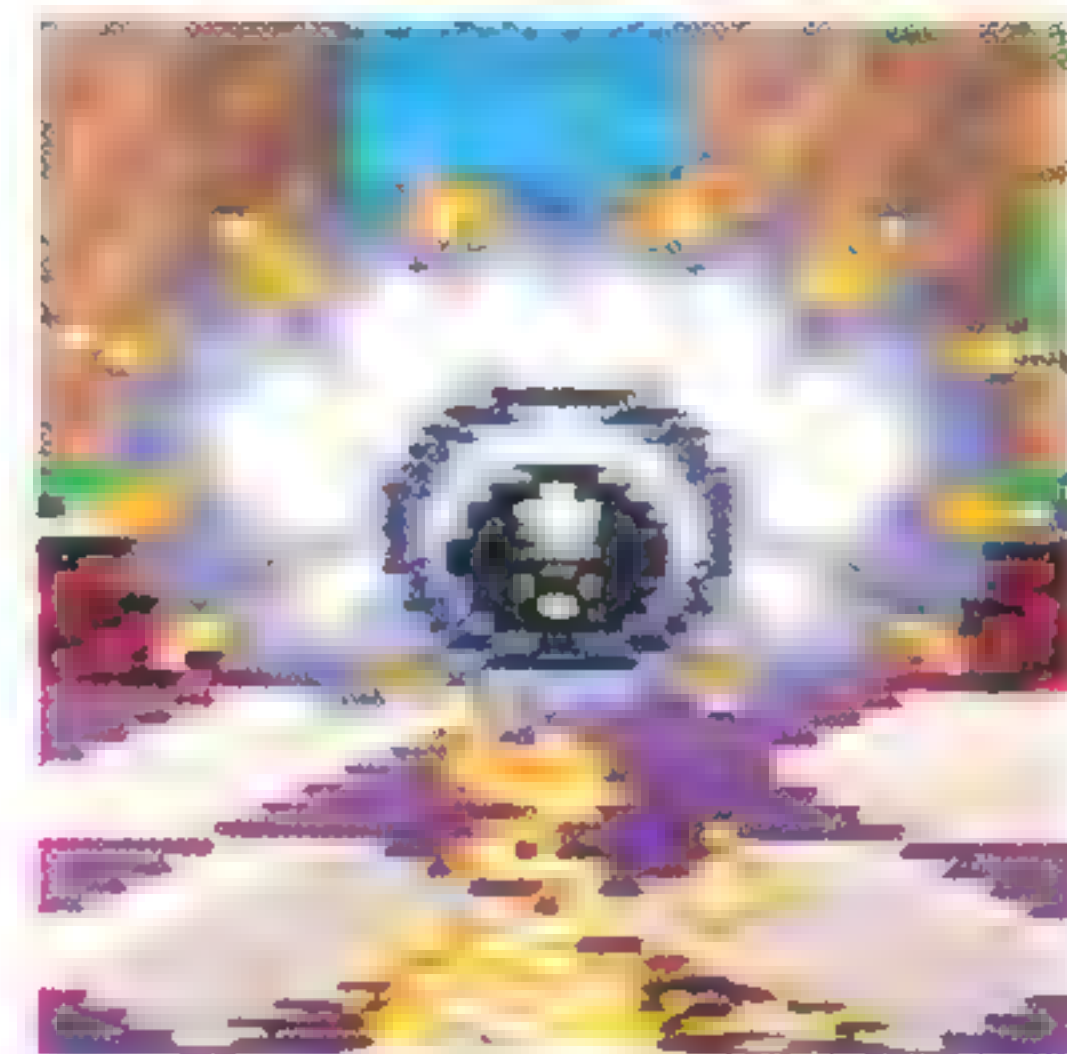


あ いた 当たる痛いキャラクター

ゴルドーに当たると、ダメージを受けてバイタリティが1つ減ります。クリアして星にすることはできません。



クラッコのビームに当たると、ダメージを受けてバイタリティが1つ減りますが、スパーク能力を使用することでクラッコを破壊することができます。



チェンジャー(2プレイゲーム)

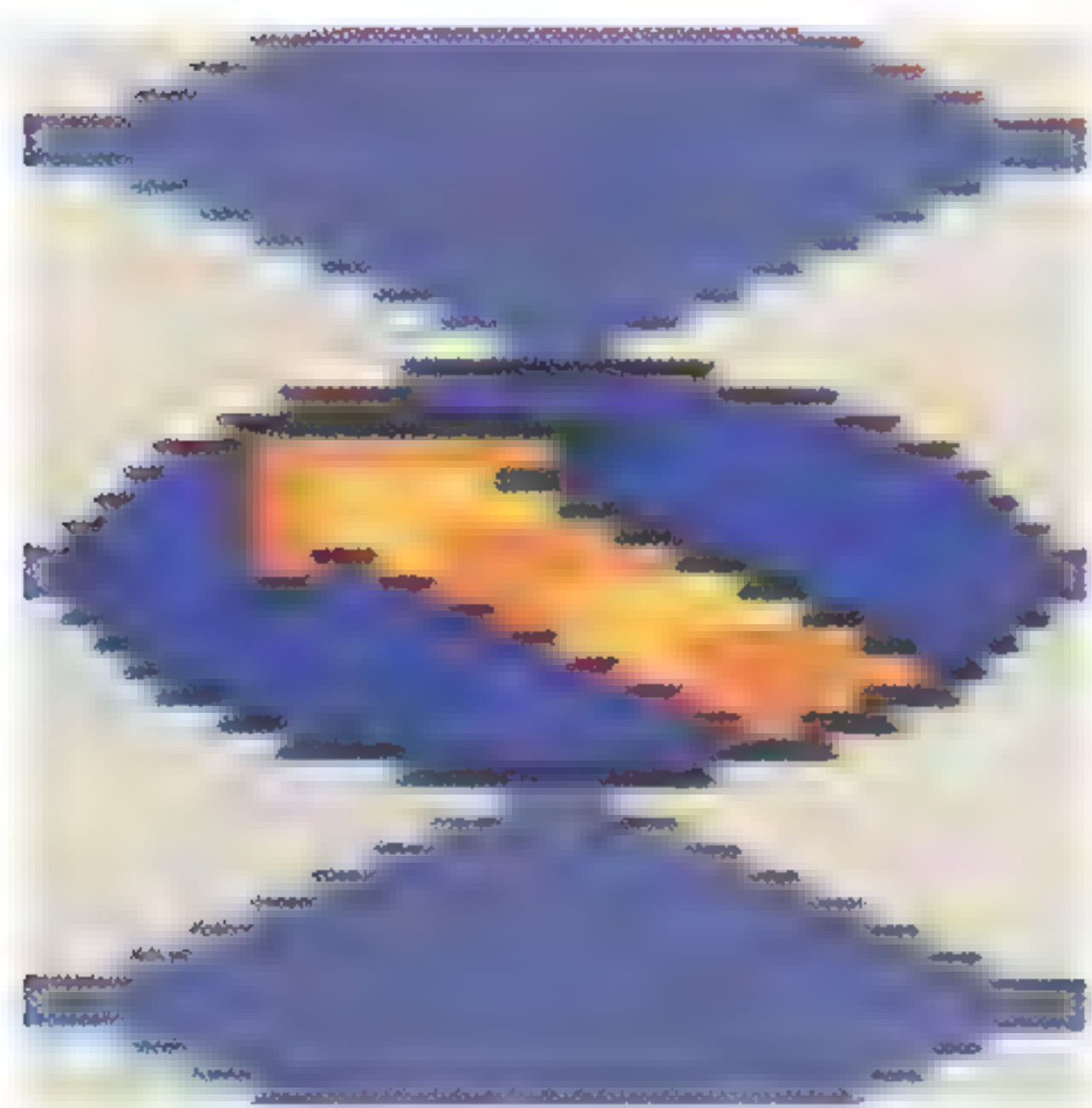
この敵キャラクターに当たると能力の表示がスロット式に変わり、Aボタンを押した時に表示された能力が手に入ります。ただし、当たる時にAボタンを押していると、スロットはしません。



ひる よる 昼夜スイッチ(2プレイゲーム)

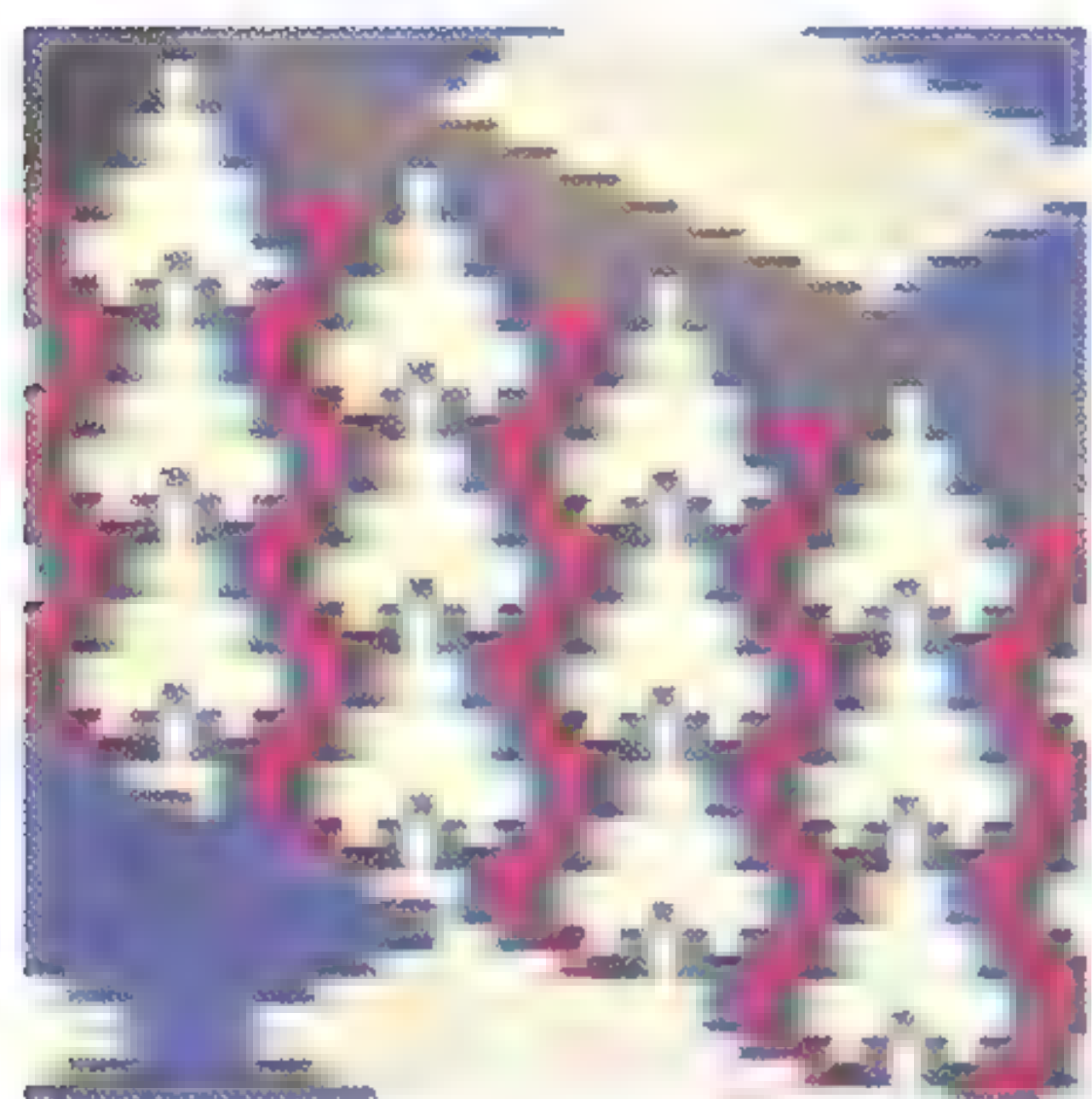
右のようなスイッチを押すと、そのホールでの相手の星(ポイント)と自分の星を入れ換えることができます。スイッチはそのホールで3回しか使用できません。





キックパネル

どんな^{かくど}角度からボールが^と飛んできてても、
このパネルに^あ当たると矢印の^{やじるし}方向に^{ほうこう}転が^{ころ}っていきます。



ダメージゾーン

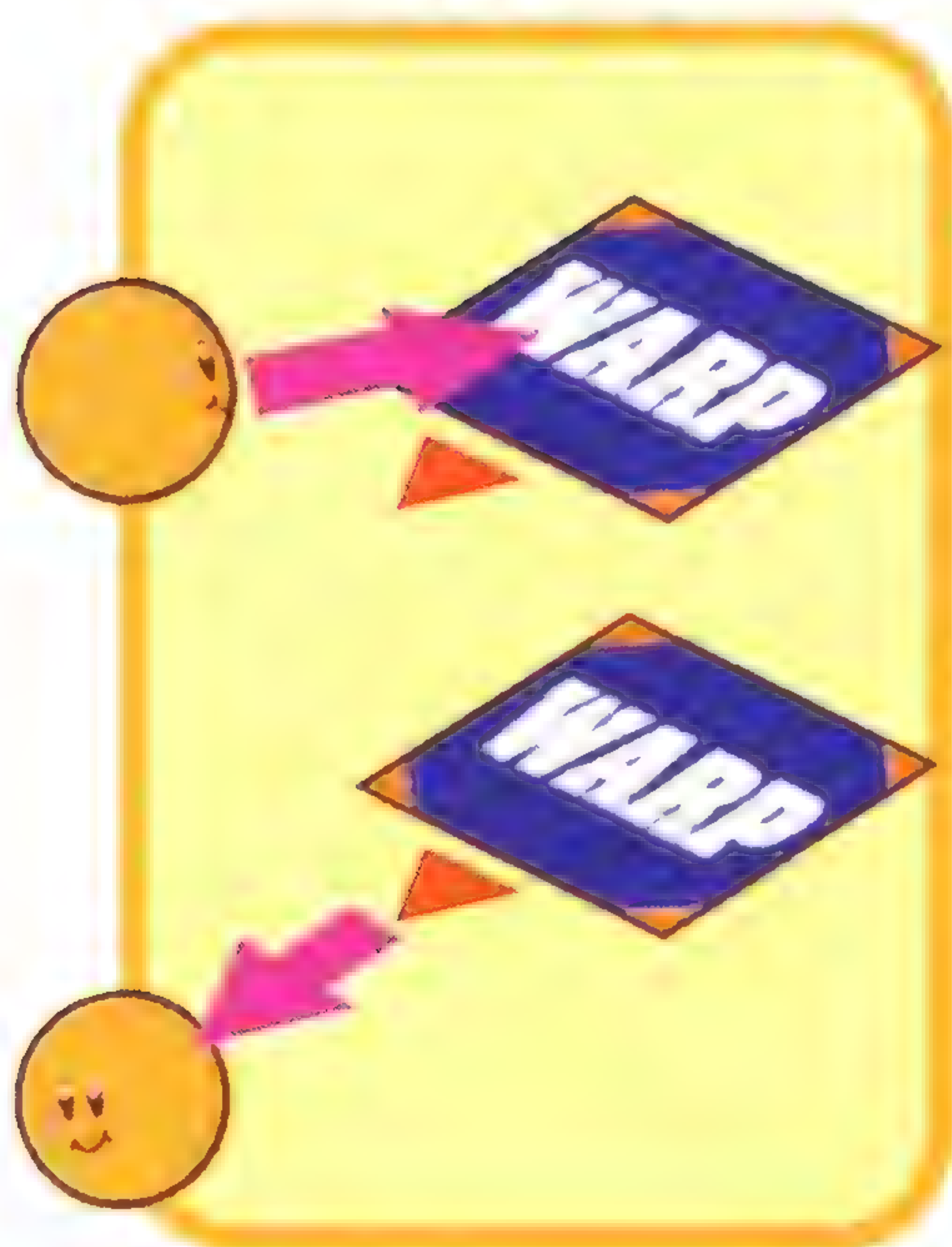
このパネルの^{うえ}上にボールがのると、バイ
タリティが1つ^へ減ります。



ワープパネル

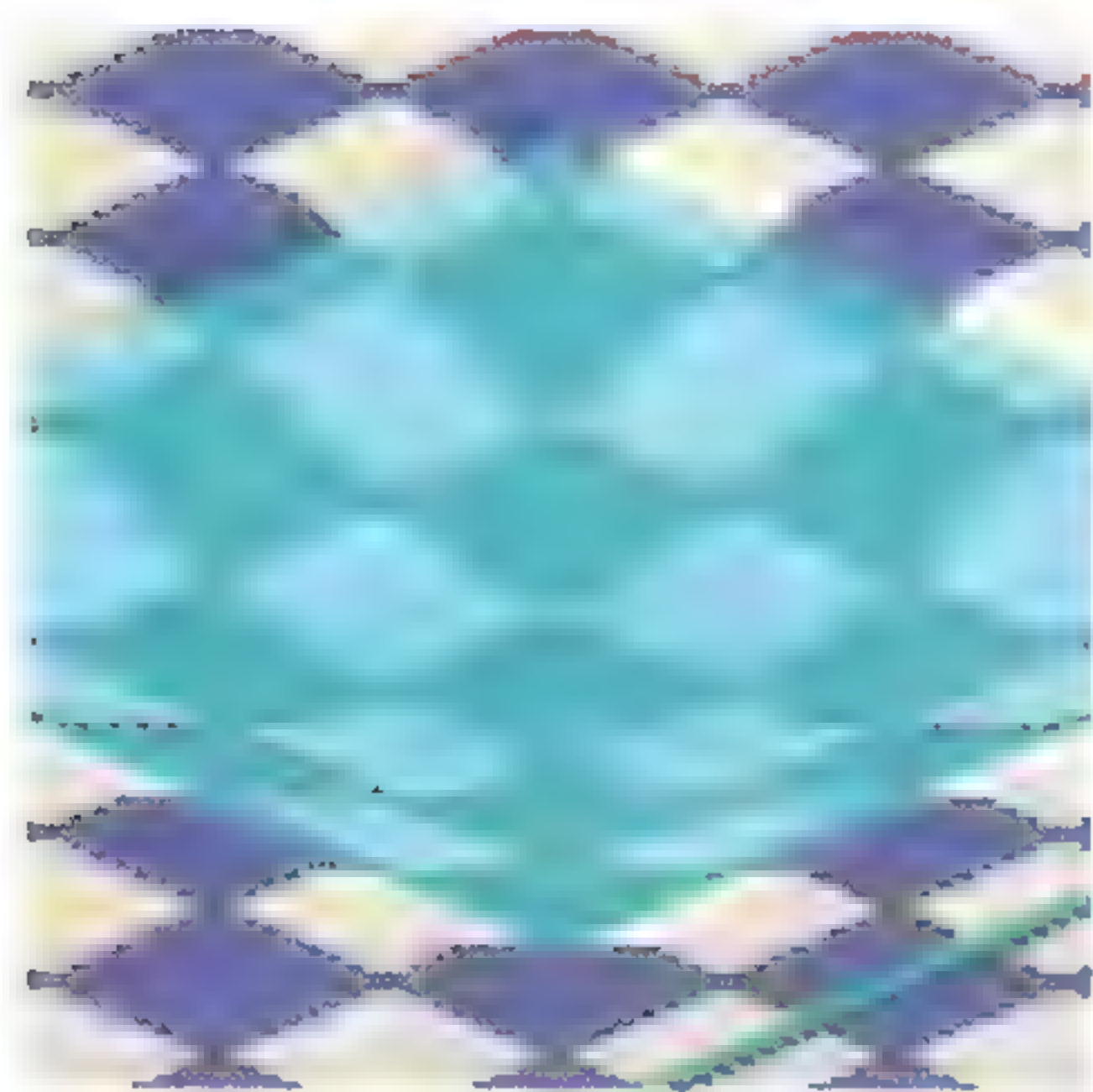
ボールがパネルからパネルへ^{しゅんかん い どう}瞬間移動します。
^{さんかく}三角矢印の^{やじるし}ついたワープパネルはその^{ほうこう}方向
に^で出て行きますが、^{やじるし}矢印の^な無い^{あか}赤いパネル
の^{ばあい}場合は^{はい}入った^{とき}時の^{しんこう}進行^{ほうこう}方向と^{おな}同じ^む向きに
^で出て行きます。

^{やじるし}矢印アリ



^{やじるし}矢印ナシ

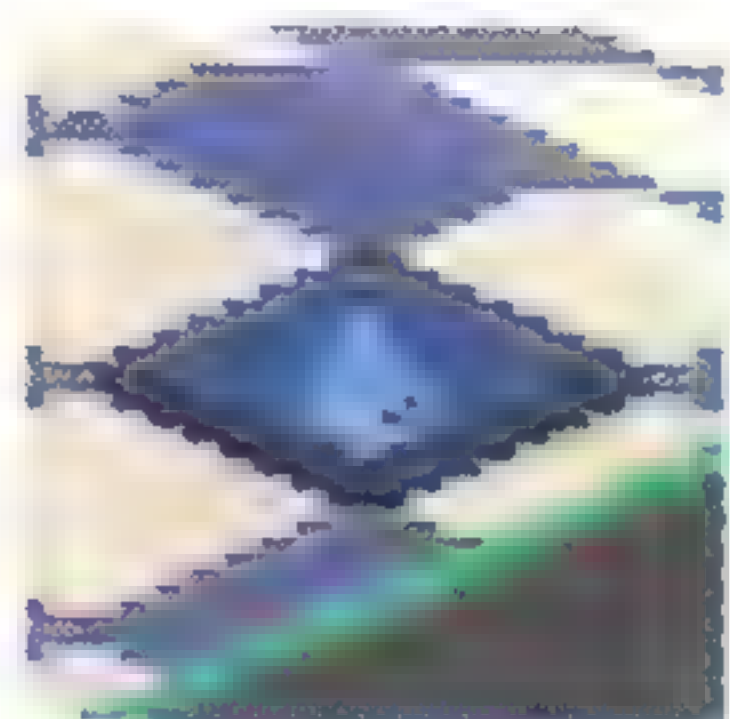




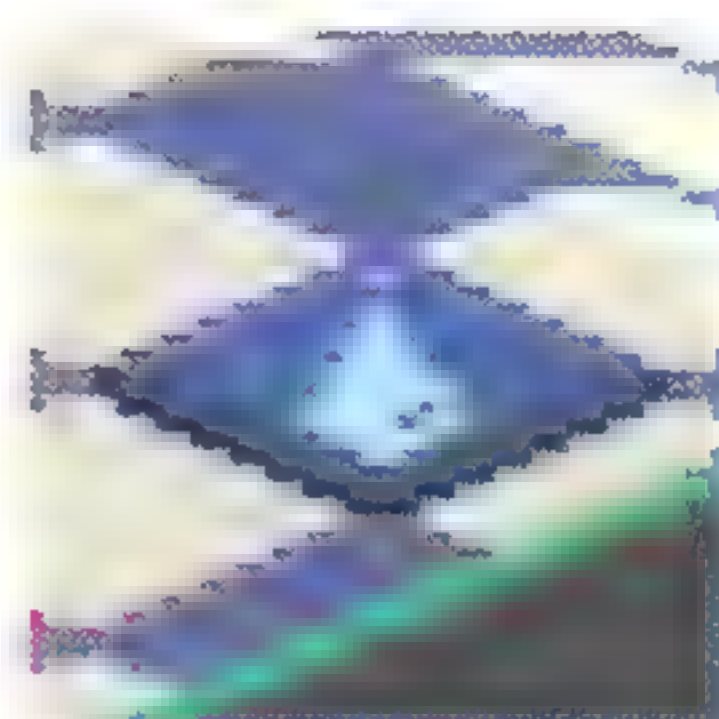
いけ 池

水が満たされていて、ボールが落ちると
脱出するのが困難です。

スイッチがある場合はそれを押すことで
水を出したり消したりすることができます。



を押すと
水が入る。



を押すと
無くなる。



ターンテーブル

スイッチを押すとパネルがグルグル回り
だし、ボールを転がしてしまいます。



を押すと
回転。



を押すと
止まる。



バンカー

砂がしきつめられたパネルで、ボールの
勢いを止めてしまいます。



しば 芝

このパネルの上を転がると、矢印の方向
に曲がっていきます。



トランポリン

ボールがこの上^{うえ}ではずむと、より高く跳^{たか}ね^は上がります。



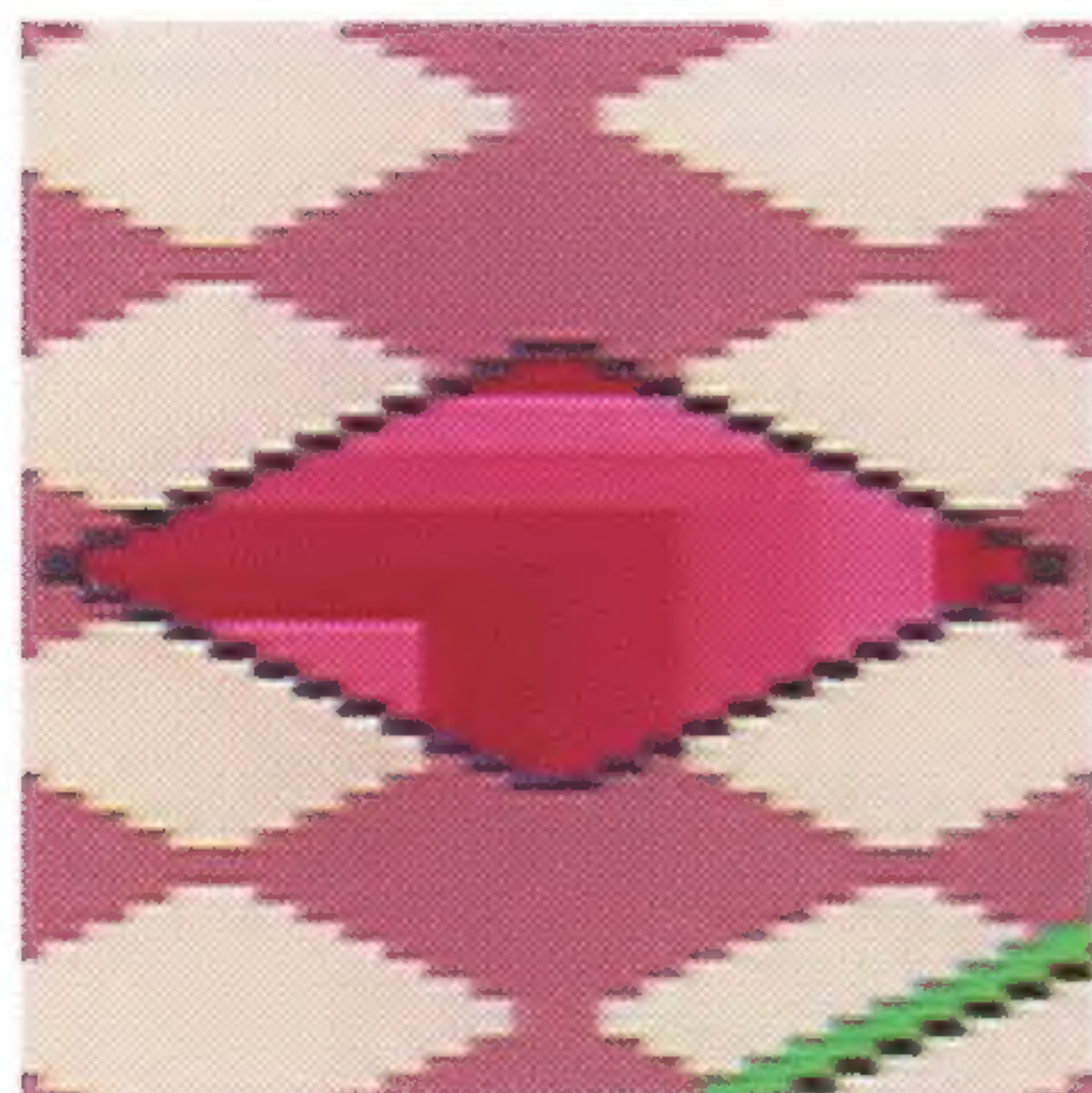
コンベアー

コンベアーの終^{しゅう}点^{てん}までボールをひたすら^{はこ}運んでいきます。



エアカーテン

この上^{うえ}をボールが転^{ころ}がると、風^{かぜ}の力^{ちから}でフワフワ^ふ吹き^あ上げられてしまいます。



ダッシュパネル

パネルの上^{うえ}にボールがのると、矢印^{やじるし}の方^{ほう}向^{こう}に向^むかって球^{たま}が急^{きゅう}加^か速^{そく}します。パネルの上^{うえ}にのっている時^じ間^{かん}によっ^かて加^か速^{そく}力^{りょく}が違^{ちが}います。

また、パネルに当^あたる角^{かく}度^どによっ^かて加^か速^{そく}する方^{ほう}向^{こう}も変^かわります。

使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 8) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

このカセット内部には、ゲームの成績をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

EXECUTIVE PRODUCER

山内 溥

PRODUCERS

宮本 茂／岩田 聡

CO-PRODUCERS

酒井 康裕／清水 隆雄

DIRECTOR

斉藤 崇

PROGRAMMERS

阿部 哲也／郡司 照幸／乙黒 誠二／高橋 芳美
金井 誠／三津原 敏／中島 圭

MAP CAD PROGRAMMERS

菅 浩秋／河越 巧

C.G.DESIGNERS

橋口 茂／橋倉 正／三浦 和弥

MAP DESIGNERS

下村 真一／田辺 賢輔／藤井 英樹

COMPOSER

安藤浩和

ORIGINALLY DESIGNED BY

菱田 達也／高橋 伸也

SPECIAL THANKS TO

石田 聡／帯金 千恵子／角井 博信／山城 重喜

MANUAL EDITOR

藤井 英樹

ILLUSTRATORS

藤井 英樹／春花 良紀

けいこく
警告：

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。
もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。
違反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社までご連絡ください。

WARNING：
It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.
If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd. (address and telephone number are as being appered in the user's instruction manual).



SUPER FAMICOM®

任天堂株式会社

- 本 社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL. (075)541-6113 (代)
- 東京支店 〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL. (03)5820-2251 (代)
- 大阪支店 〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL. (06)376-5950 (代)
- 名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL. (052)571-2506 (代)
- 岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL. (086)252-1821 (代)
- 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL. (011)621-0513 (代)

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

G950819
SHVC-CG